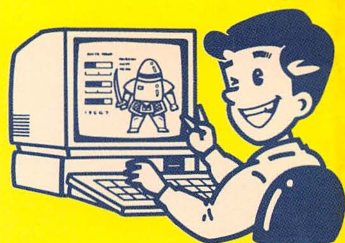
昭和62年12月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第12号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

December 1987 12
定価 ¥380



45機種のパソコン用ソフト63本一挙掲載

'87アミューズメント・マシン・ショー完全レポート

新製品速報!! ●NEC「PC-8801FA/MA」●富士通「FM77AV20EX/40EX」

年末期待のMSXソフト大特集

AMショー注目のシューティグ・ゲーム
Gemini Wing
ジェミニウイング ©テクモ

VGMコンポーザーに聞く!! 第1弾
MAKING OF THE VGM ―コナミ編―

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム
●X68000用「バブルボブル」●ファミコン/ツインファミコン用「ガリウスの迷宮」●MSX/2用「メルヘンヴェール」●PC-8801mkIISRシリーズ用「PSYCHO·SOLDIER」●X1シリーズ用「TOY POP」

- BM-Jr/LII2 BIG BANG
- BM-LIII/MK5 CHALPY-RUN and JUMP-
- ファミコン/ツインファミコン PUZZLE/くずさんかい/セルラ
- FM7/77 PON/RAINBOW RAINBOW
- FP-1000/1100 BOXING
- JR-100 CRYSTAL PANIC
- JR-200 FORCE
- M5 エイリアン/SPACE AGGRESSOR
- MSX THE COSMOS STAGE/移植版 奇跡の品物～ミラクル・アイテム～/MAGNET FLOOR
- MSX2 双六
- MZ-80K/1200/700 STEP ONE
- MZ-700/1500 T.浜田氏の犯罪/Down Up
- MZ-1500 BUILDY
- MZ-80B/2000/2200 ALL ZERO
- MZ-2200/2500 移植版 SWORD OF DRAGON
- MZ-2500 移植版メロディーバルーン
- PASOPIA7 沙羅
- PC-6001/mkII 6601/SR SNAKE INVADER/NABI
- PC-6001mkII/6601/SR CHARACTER BLACK JACK
- PC-6001mkIISR/6601SR おむすび探偵団
- PC-8001/mkII/8801mkII/SR JUMPER "N"/大富豪
- PC-8001mkII/SR PAINT BALL
- PC-8001mkIISR かっぱ日記
- PC-8801 BLOCK FIELDS
- PC-8801mkIISR SPACE-WAR
- PC-9801 Shadow Hunter I
- S1 編集部ミステリー
- SC-3000 あ～らよっ！
- X1 KUENJI/はてな?
- X68000 魔のバミューダ四角地帯
- PB-100/110 スイカわり/強行突破
- PC-1251 スロットマシン









SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

コナミ/エニックス/SPS/T&Eソフト/システムサコム/スキャップトラスト/ウルフチーム/ランダムハウス/日本テレネット/日本ファルコム/ビクター音産/ブレイン・グレイ

もっと先の話をしよう。

クリエイティブワークステーションX68000。

既存のハードウェアの限界を、はからずも多くのユーザーに問いかける結果となったX68000の登場は、1976年、あのガレージファクトリ神話に始まったパソコン史に新たな文明を予感させる、エポックメイキングな衝撃でした。このマシンの持つ、金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスに象徴される異次元のアビリティ。そうした能力こそが、人間の創造性に応え得る16ビットの必然であったことは言うに及ばないことでしょう。アーティスティックユースにラボラトリーユースに、この最先端を使いこなしてください。もっと先の話が楽しめるはずです。ソフト環境もいよいよ動き始めました。

●実装密度を追求したフォルム一新のマンハッタンシェイプ●広くリニアなアドレス空間、68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、2Mバイトの大容量メモリ●フレンドリーOS、Human 68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット※の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記憶AD PCM●新開発マウス・トラックボール●1Mバイト5″FDD 2基搭載●X-BASIC、日本語ワードプロセッサ、グラディウス同梱

※最大表示エリア768×512ドット

あふれるクリエイティブマインド、いよいよ走り出したアプリケーション。

■MUSIC PRO-68K CZ-213MS 標準価格18,800円

メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ & 演奏用ミュージックツール。演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドPRO 68Kで作成した音色データも使えます。

■SOUND PRO-68K CZ-214MS 標準価格15,800円

1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能なサウンドエディティングツール。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。

■BUSINESS PRO-68K CZ-212BS 標準価格68,000円

スプレッドシート機能、データベース機能、グラフ機能を合わせ持つ統合ビジネスソフト。9999行×255列の巨大なカルクシート、最大16個のウインドウ、充実の日本語入力、マウス対応のやさしいオペレーション。日本のビジネスシーンにふさわしいツールです。

●グラフィックツール「Z'S STAFF PRO 68K」(有)ツァイト)58,000円
●統合型スプレッドシート「KAMIKAZE」((株)サムシンググッド)68,000円
●ゲームソフト「ゼビウス」(電波新聞社)6,800円、「スペースハリアー」(電波新聞社)6,800円、「レリクス」(ボーステック(株))7,200円

〈周辺機器も続々サポート〉●カラーイメージユニットCZ-6VT1 標準価格69,800円●15型カラーディスプレイCU-15M1 標準価格99,800円●1MB増設RAMボード(内蔵用)CZ-6BE1 標準価格35,000円●2MB増設RAMボードCZ-6BE2 標準価格79,800円●4MB増設RAMボードCZ-6BE4 標準価格138,000円●拡張I/OボックスCZ-6EB1 標準価格88,000円●GP-IBボードCZ-6BG1 標準価格59,800円●ユニバーサルI/OボードCZ-6BU1 標準価格39,800円

パーソナルワークステーション

X68000

●本体+キーボードCZ-600CE 標準価格369,000円

●15型カラーディスプレイテレビCZ-600DE 標準価格129,800円
●チルトスタンドCZ-6STIE 標準価格5,800円
●拡張I/OボックスCZ-6EBI 標準価格88,000円



たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

ステレオ12音源とデジタルサンプリング機能の搭載でパソコンは、もっと刺激的になる。

新登場のPC-8801MA/PC-8801FAは、パソコンのサウンド機能を飛躍的に向上させました。FM6音、リズム6音(バスドラム、スネアドラム、リムショット、タム、シンバル、ハイハット)の迫力あるステレオ12音源とSSG3音。さらに、このクラスでは画期的ともいえるADPCMによるデジタルサンプリング機能*を標準で搭載しました。

※デジタルサンプリングとは、楽器の音や人の声などの自然音をメモリにデジタル変換して記憶させることです。(音質により最大30秒～120秒まで録音可能)

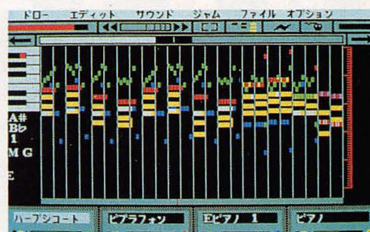
効果音や多様な音の創造でゲームの世界がひろがる。

ADPCMによる爆発音や射撃音などのリアルな効果音。さらにステレオ12音源のダイナミックなサウンドはあなたを未体験の迫力空間へと誘います。オーディオとつないでステレオサウンドで体験するゲームは、あなたをとりこにするに違いありません。新音源対応のソフトでこころを魅了する、すばらしいゲームの世界が広がります。



オリジナルサウンドを創って、音と遊べる。

FM6音とリズム6音の迫力あるステレオ音源を生かした高度なサウンドを簡単に創造できるソフトが「インスタントミュージック」(別売)。50余り記憶されている、いろいろなジャンルの曲をベースに、主旋律やスピード、リズムを変えたり、60種にものぼる楽器から4種をチョイスして、自分なりに曲をアレンジすることができます。楽しい「インスタントミュージック」で音と存分に遊んでください。



自然音に近い音声で、正しい発音が学べる。

リアルな音を記憶・再生できるデジタルサンプリング機能で語学の勉強もできます。メモリチップにいろいろな言葉を記憶させておき、繰り返したり、ランダムに取り出したりして、正しい発音や単語を学ぶこともそのひとつです。学習の方法を自分で工夫できるから、効果もバツグンです。



●辞書ROMによる連文節変換を実現、より充実した日本語処理機能。(PC-8801MA)

PC-8801MAは、辞書ROMを搭載し、長い文章の一括変換が可能な連文節変換機能を実現。さらに、学習機能、ユーザ辞書機能などをもつ日本語エディタの添付により、強力でスピーディな日本語処理を可能としました。

●別売のビデオアートボードとビデオアートボード対応ディスプレイで65,536色の鮮やかな色彩を駆使できるグラフィック機能。

●先進のサウンドとビジュアルで構築できる高度なAV機能。

●PC-8800シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器が活用できます。

MA/FA新発売記念

斉藤由貴のときめきデータバンク 1,000名様プレゼント

(フロッピィディスク2枚組)

由貴ちゃんが微笑み、生の声で話しかける。「由貴ちゃんのときめきデータバンク」はそんなソフトです。プライベートフォトや由貴ちゃんのすべてがわかるクエスチョンもふんだんに用意されています。この「由貴ちゃんときめきデータバンク」は、PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAをご購入された方の中から抽選で1,000名様に当たります。

※PC-88VAで声を聞くためにはサウンドボードII(88VA用)が必要です。



■応募方法:PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAに添付されている「お客様登録カード」に必要事項をご記入のうえ、ご返送下さい。

■応募締切:昭和62年12月28日(月)
当日消印有効

■抽選:11月末までの到着分と12月末までの到着分と2回に分けて抽選。それぞれ500名ずつプレゼント、当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札　幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (231)3111
中国支社(広　島) 082(247)4111	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(271)7700

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします>
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください

日本電気グループ

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

高性能がシステムをサポートするNECのディスプレイでバラエティ豊かなコンビネーションを楽しむ。

高性能ぶりが頼もしいNECのディスプレイ。ビデオやパソコンとの
美しいコンビネーションが生れます。大きな可能性を持っていま、映像の世界を広げます。

NEC DISPLAY NEWS

NECディスプレイを使いこなすための耳より情報。

PC-KD863S

NEW

アナログRGB専用の高解像度ディスプレイ。
ステレオ2ch再生が可能。



◎15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　118,000円

- ●アナログRGB専用ディスプレイ。
- ●マルチシンク2モード（15.98kHz/24.83kHz）自動切換え。
- ●音声出力5W（2.5W+2.5W）着脱式スピーカー標準装備。
- ●ステレオ2ch再生可能。
- ●情報処理装置等電波障害自主協力議会（VCCI）基準適合。
- ●専用回転台付。



NEW

PC-KD855

スモークフィルタを装着したカラーディスプレイ。

◎14型カラーディスプレイ
標準価格　69,800円

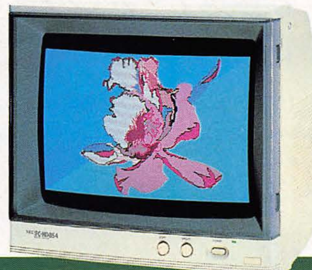
- ●2,000文字対応。
- ●スモークフィルタ装着。
- ●情報処理装置等電波障害自主協力議会（VCCI）基準適合。

PC-KD854

アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　89,800円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応。
- ●ドットピッチは、0.39㎜。
- ●アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



つながるぞ　ひろがるぞNECのパソコン。　国内実績No.1　日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

先進の粋を極めたNECのディスプレイ。
バリエーション豊かに堂々のラインアップです。

PC-KD871
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円

PC-KD861
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円

PC-KD853
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円

PC-KD862
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

PC-8851
●14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

PC-8841
●12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円

PC-8050N
●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046
●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

SPECIFICATION

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度ドットライン	表示文字例 文字×行	水平走査周波数(KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種 PC-88VA	PC-8801 FH/MH	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV	PC-9801VM21 VX	高解像度(☆は専用)
PC-KD863S	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD855	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.41(ストライプ)	アナログ専用	○	○	△	○	○	※	※	
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○	☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	—	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	—	コンポジット					○	○	○	☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	—	コンポジット					○			
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	—	コンポジット					○			

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

<技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。>
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

C&C
コンピュータ・コミュニケーション

表現力が、ここまで進化。

'87春・夏 新作発表会
FASION SHOW '87 by YOKO MIKI

フェミニンなスーツと、パステルカラーが基調です。

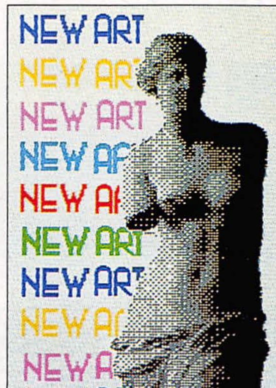
ソフトな色や素材を用いた、
フェミニンで若々しい作品です。
カラーは明るいビビッドなホットピンク
ジェードグリーン。





今年は小物類も豊富。
セクシーな女っぽさを
大切にしました。





友人データ

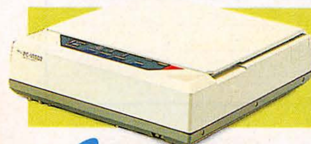
氏 名	田中 一郎
住 所	東京都港区芝 5丁目33
電話番号	03-452-8000
生年月日	昭和35年11月3日
就職先	日本電気株式会社
関 係	大学の友人
趣 味	テニス, ラリー
性 格	大胆不敵
No. TM-015-000234	





高性能ディザ機能装備。最大16階調で、濃淡・陰影もそのまま入力できます。

- **このクラス最高の16階調を実現。** 中間調の写真やイラストなどA4判まで16階調で読み取り可能。画像データを選びません。
- **スピーディな入力。** 緻密で複雑な原稿も高速で読み取ります。
- **パソコンとの接続も簡単。** 3タイプのインタフェース装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続可能。
- **直接プリンタに接続。** PCシリーズのプリンタを使用し、コピー機のように入力画像をダイレクトにプリントアウト。
- **便利な一時停止機能。** ボタン一つで、読み取り途中での停止、再スタート。
- **PC-IN501／PC-IN502とソフトコンパチブル。**



誰にでも"コピー感覚"で
手軽に入力できる
パーソナルイメージスキャナ
PC-IN502 標準価格99,800円

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503

標準価格149,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 16階調を指定するには、パソコン本体にアナログRGB出力と16色表示が可能なグラフィック機能を持っていること。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター
東京03(452)8000 大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00
月曜日～金曜日(祝日を除く)
電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

日本電気グループ

100点馬力だ。冬のサクセス共和国。



冬期・直前講習会

高3・高卒生	12/10(木)〜2/12(金)
高1・2生	12/18(金)〜1/6(水)
中1・2・3生	12/16(水)〜1/6(水)

全統模試〈11月〜'88 1月〉

高3・高卒生

11/15	全統一次模試	(第3回)
11/22	一橋大入試オープン	
11/22	東工大入試オープン	
11/22	京大入試オープン(経A)	
11/23	京大入試オープン	(第2回)
11/28・29	東大入試オープン	(第2回)
12/6	全統一次模試	(第4回)
12/20	全統記述模試	(第4回)

高1・2生

11/22	全統高1模試	(第2回)
11/22	全統高2模試	(第3回)
'88 1/31	全統高1模試	(第3回)
1/31	全統高2模試	(第4回)

中1・2・3生

11/15	東大・京大進学中学統一学力テスト	(第2回)
11/23	中学統一学力テスト	(第5回)
11/23	高校入試統一テスト	(第1回)
12/20	中3早慶高校入試模試	(第2回)
'88 1/10	高校入試統一学力テスト	(第2回)

※地区により、日程が異なりますのでご注意下さい。

大学受験はもちろん、
多彩な教育事業を推進する河合塾です。

● 幼児の創造力と情操を育てる
ドルトンスクール
東京03-465-4301 名古屋052-735-1611

● 中学生を対象にした
中校グリーンコース(大阪を除く)

● 高校生を対象にした
高校グリーンコース

● 高卒生対象の
大学受験科

● 真の国際人を志す人のための
国際教育センター
東京03-469-0581

● 美術を志す人のための
美術研究所
東京03-402-4581 名古屋052-735-1596

● 幅広い教養とより深い知識を求める方に、
「学習の場」としての〈公開講座〉を開く
河合文化教育研究所

河合塾

東　京(03) 497-1581(代)　大　阪(06) 372-3581(代)
横　浜(045)312-6581(代)　広　島(082)263-8581(代)
名古屋(052)735-1111(代)　福　岡(092)714-0581(代)

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

ワープロも、パソコン通信も、アニメも。
もちろん、オーディオ・ビジュアルも。
ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。
AV・EXに、NANNO、"ぞっコン"。

ぞっ



新・発・売

スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX

■FM77AV40EX本体(キーボード付)標準価格¥168,000■カラーCRTディスプレイ-14標準価格¥89,800
■チルト台標準価格¥5,800

FM77AV40EX：●26万色/4096色表示(200ライン時)と400ライン8色対応 ●強力な日本語機能 ●メインメモリ192KB(最大448KB)、グラフィック用VRAM192KB ●ビデオ入力端子標準装備
AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14：●14インチ ●4000文字対応 ●21ピンマルチ端子 ●400ライン対応デュアルスキャン

同時発売
FM77AV20EX

■FM77AV20EX本体(キーボード付)標準価格¥128,000
■カラーCRTテレビ-15S標準価格¥108,000

「FMサークル」会員募集中!
FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。
●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは (5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽町4-1-13 東陽セントラルビルFMサークル事務局
☎03(615)-4739(土・日・祝日を除く9:30~17:00)

富士通株式会社●家電量販店販売推進部〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせはFMインフォメーションサービス☎(03)646-0816 〔お問い合わせ時間〕10:00~18:00 月~土〔祝日を除く〕

富士通

きれいだゾ、使えるゾ。進化した基本機能。

●26万色カラー表示機能を標準で搭載。目にも鮮やかな26万色表示が可能なAV40EX。きめ細かな400ライン8色にも対応して、日本語表示に大きな威力を発揮します。

●パワフルな日本語処理能力。OASYS Liteと同等の高度な辞書ROMを搭載。的確な高速かな漢字変換を実現しました。

●メインCPUの動作クロック25%アップ。メインCPUの動作クロックを25%向上させました(MMR使用時、AV40比)。もちろん、AV40の動作クロックもサポート。

●ゆとりある大容量メモリ。メインメモリは、余裕の192KBを標準実装。最大448KBまで拡張可能です。さらに、グラフィック用VRAMも192KBに拡大しました。

●ビデオ入力端子標準装備。オプションのビデオカード(¥29,800)またはビデオディジタイズカード(¥16,800)を使って、ビデオなどの映像のディジタイズが楽しめます。



26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

楽しい、広がる。豊富なソフトウェア。

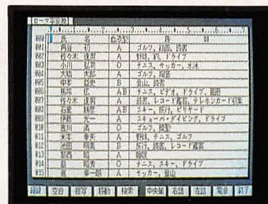
●グレードアップしたF-BASICを標準添付。最大2倍に向上した日本語表示スピード(AV40比)、最大50行を表示する豊富な漢字表示モードなど、高度な日本語機能をサポートします。起動時にメニューから選択する方式で、使いやすさも大幅にアップ。

●FMテレアクト/AV通信V1.1(¥15,000)。ネットワークへ接続し、気軽にパソコン通信が可能。NIFTY-Serveへすぐにでもアクセスできるイントロパックも添付。

●AVクリップ標準添付。グラフィックスや音楽の組み込みが可能な、新しい可能性をもった日本語入力ツール。オリジナルのカード、年賀状づくりが楽しく簡単です。

●FM日本語シートV1.0(¥12,000)。住所録、スケジュール表などの作成・印刷に。

●FMファンタビジョンV1.0(¥15,000)、FMグラフィックエディタII V1.0(¥20,000)、FMミュージックエディタII V1.1(¥20,000)など豊富にそろったソフトウェア。



FM日本語シートV1.0(¥12,000)



AVクリップによる印刷例

こんなに充実、便利なハードウェア。

●さまざまなディスプレイに対応。専用の400ラインデュアルスキャン対応カラーCRTディスプレイの他に、音声多重対応純正カラーCRTテレビも用意。また、お手持ちのアナログ15ピンRGBデュアルスキャンモニタに接続できるオプションもあります。(AV20EXには、市販の21ピンマルチ端子付テレビやビデオ端子付テレビに接続するオプションを用意)

●ハンディイメージスキャナ(¥24,000)。専用インタフェースカード(¥15,000)と併用して、イラストや写真をモノクロ16階調で取り込め、画像の拡大・縮小・保存も可能。さらに、FMファンタビジョンやFMグラフィックエディタとの連携も実現しています。

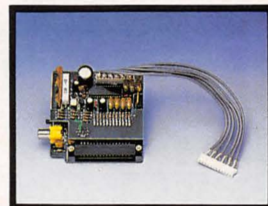
●ビデオカード(¥29,800)は、ビデオコンバート機能とビデオディジタイズ機能を1枚で可能にします。また、ビデオディジタイズカード(¥16,800)も用意しました。

●ステレオミュージックボックス(¥58,000)。MIDI対応、FM音源8音搭載。

(上記の内容はすべてAV40EXに関するものです。)



ハンディイメージスキャナ(¥24,000)



ビデオカード(¥29,800)

FMシリーズマニュアル通信販売のお知らせ

このたび、FMシリーズのマニュアル通信販売を開始いたしました。ご購入など詳しくは下記までお問い合せください。
●お問い合わせ――富士物流㈱富士通マニュアル通販センター
☎03(474)-1231(土・日・祝日を除く<9:00~17:00>)または全国の富士通プラザ

富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392

62年の

DOKAN

売りつくし!

ツクモ40周年 ファイナル・ダッシュ

プリンターはケーブル・用紙つき!
送料別¥1,000

NEC
PC-8801FH セット
注番 B1201

● PC-8801FHモデル30……………………¥168,000
● 14インチ4050文字アナログモニター……………¥84,800
(シャープ CU-14AG2)
● ディスケット10枚+ゲームパック(11種入り)……サービス

合計定価¥252,800

限定ツクモ特価¥149,800

クレジット例	初回 ¥7,360
月々¥7,300×23回	

送料¥2,000



エプソン 24ピン熱転写カラープリンター
ハガキガイド、第2水準装備



● **AP-80EX** 注番 B1205
定価¥64,800
FMカートリッジ付
● **AP-80EX/PC**
定価¥69,800 注番 B1206
特価¥52,800

スター精密 24ピン熱転写カラー漢字プリンター
TR-24CL (PC/FM) 注番 B1207
定価¥69,800 **特価¥39,800**

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA
注番 B1202

● PC-8801FA……………………………¥168,000
● CU-14AG2……………………………¥84,800

ツクモ特価¥179,800
(例)月々¥8,700×24回払いなど
ディスケット10枚ゲームパックサービス

富士通
FM77AV20EX



Aセット
注番 B1208

● FM77AV20EX…………………¥128,000
● 14インチ2000文字アナログモニター‥¥49,800
(シャープ CU-14FA)
● モニターケーブル…………………¥3,500
● アンプ内蔵スピーカー……………¥7,800
● オリジナルゲームパック(12種入り)…サービス

合計定価¥189,100

ツクモ特価¥128,000 送料¥2,000

クレジット例	初回¥12,100
月々¥11,700×11回	

Bセット
注番 B1209

● FM77AV20EX…………………¥128,000
● FMTV-152……………………¥89,800
● オリジナルゲームパック(12種入り)…サービス

合計定価¥217,800

ツクモ特価¥1?9,800 送料¥2,000

FM77AV40EX 同時発売!
価格はお問い合せ下さい。

PC-8801mkII/SR/FR/FH用 増設ドライブ
(取付ネジ・説明書付)
★FR/FHは別売ケーブル¥2,000が必要です。



ナショナル **JA-551**
注番 B1203
特価¥18,800
送料¥1,000



TEAC **FD-55BR**
注番 B1204
特価¥19,800
送料¥1,000

年末年始のお知らせ
秋葉原各店 12/4~31まで無休・新年は5号店・7号店のみ2日から営業。
名古屋各店 1号店は12/15~1/10、2号店は12/17~1/12まで無休。
札幌店 年内は12/31まで無休。新年は2日から営業。

10万円以上お求めの方は、冬のボーナス一括払い手数料なし!

現金書留申込書 BM12係

フリガナ ご住所 〒	
フリガナ お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

ご利用ください。通信販売

—— 現金書留でお申し込みの方は ——
● 左記申込書を同封の上、下記までお送りください。
〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
九十九電機(株)通信販売部

—— 銀行振込でお申し込みの方は ——
● お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
富士銀行 神田支店(普)No.894047 九十九電機(株)宛

—— クレジットでお申し込みの方は ——
● お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
お申し込みも電話1本でOK!

—— 代金引き換えでお申し込みの方は ——
● お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
● 配達日の指定もできます。

年末恒例シャープフェア
第3回わんさかバザールのフィナーレを飾る！

「わんさかセミナー」11/21・22・23
「わんさか特価市」 11/28・29

大好評わんさかバザールに引き続き、年末恒例シャープフェアに突入！「わんさかセミナー」「わんさか特価市」のお問い合せは
7号店(☎03-253-4199)へ

ツクモオリジナル
TS-FDMKII 定価￥44,800 送料￥1,000
FM-77用5インチ2Dシングル ツクモ特価 **￥36,800**
注番B1210
ケーブル(FM-77CA)でドライブ番号切換可能。今までの5インチソフトも使えます。
※FM-7/NEW7のシングルドライブとしては使えません。

FM-77CA 定価￥12,800 注番B1211
特価 **￥9,800**
ドライブ切替SW付ケーブル。富士通純正ドライブ。TF-20などほとんどのドライブで使用可能。(但し、TF-10を除く)

FM-24CA 定価￥8,000 注番B1212
特価 **￥6,800**
FM-77AV20/40用5"2D拡張用ケーブル。TS-FDその他市販5"2DディスクドライブをFM-77AV20/40に接続できます。



注番B1213
- CZ-880C ………………… ￥218,000
- 14インチデュアルスキャンモニター ………………… ￥108,000

合計定価￥326,000
限定特価￥248,000
送料￥2,000

クレジット例	初回￥10,060
月々￥8,700×23回	
ボーナス加算￥20,000×4回	



注番B1214
- CZ-870C ………………… ￥168,000
- CZ-855D ………………… ￥129,800
- TS-MX1(マウス) ………… ￥9,500
- オリジナルゲームパック ……… サービス

合計定価 ￥307,300
限定特価 ￥198,000
送料￥2,000

クレジット例	初回￥12,920
月々￥11,200×19回	

お好みしだいの X1F

A X1F モデル10 CZ-811C 注番B1215
定価￥89,800➡10台限り 特価 **￥19,800**
送料￥1,000

B X1F ツクモセット
DISKも カセットも自由自在に使える！ 注番B1216
- CZ-811C(モデル10) ……… ￥89,800
- TS-FDMKII X1(S) ……… ￥65,800
- オリジナルゲームパック ……… サービス

合計定価 ￥155,600
限定特価 ￥59,800 送料￥2,000

さらに…… 注番B1217
CU-14FA(デジタルモニター 定価￥49,800)を組み合せたとき
限定特価 ￥89,800
送料￥3,000

★ TS-FDMKII X1セット 送料各￥1,000
- TS-FD MKIIにケーブルと特選I/Fをセットしました。これだけでディスクシステムが使用できます。
- CZ-503F(1ドライブ)、CZ-502F(2ドライブ)相当品です。

特別価格 1ドライブ **￥42,000** 注番B1218
2ドライブ **￥64,000** 注番B1219

シャープ 9ピンドットプリンター
CZ-8PD3 注番B1220
定価￥59,800
限定特価 ￥29,800



シャープ4色カラープロッタプリンタ
CP-8PP2R 定価￥54,800
X1用ケーブル付属
特価 **￥9,800** 注番B1221

シャープ24ピン熱転写カラープリンター
MZ-1P17 定価￥79,800
(X1/MZ用ケーブル付) 注番B1222
特価 **42,800**

ディスクゲームの時代！
ソニー MSX2
F1XD



HB-F1XD 定価￥54,800 注番B1223
3.5"FDD(1基)内蔵、スピコン・連射ターボ・ポーズ機能付。
JOYスティック＋ディスケット5枚付
ツクモ特価￥51,800 送料￥1,000

National 注番B1224
A1ディスク
MSX用3.5"フロッピーディスクドライブ
定価￥39,800

TS-M2DD 10枚付
定価￥15,000
ツクモ特価
￥39,800



シャープ ツインファミコン
AN-500 注番B1225
定価￥32,000
特価販売中



NECパソコン通信ターミナル
NETJACK
注番B1226
定価￥29,800
ビデオ端子付テレビなら他に何もいりません。
RFコンバーター別売 ￥3,500



ツクモのおすすめマウス

TS-M98(PC-98用)
特価 **￥5,800** 注番B1227

TS-MX1(X1シリーズ MZ-2500用)
特価 **￥5,800** 注番B1228



TS-M88 注番B1230
PC-88シリーズ、FM-AV、MSX用
特価 **￥5,800**
(色はブラックです。)

表計算・電話番号メモ
すぐ使えるデータベースポケコン
PC-1246DB
注番B1229
定価￥7,900
特価 **￥5,980**



まんがのBASIC入門書「ポケコンまんが塾」付

マウスタブレット 送料サービス

BS-20 定価￥13,800
注番B1231
98シリーズ用、NECバスマウス準拠。タブレット感覚でマウスが使える。
特価 **￥8,800**

MT-20 定価￥14,800
注番B1232
88シリーズ用・98シリーズ用、シリアルインターフェース準拠、マウスとタブレットがワンタッチ切替。
特価 **￥9,800**

賞金総額8000万円!!
秋葉原電気まつり
11/20～'87 1/15
★5000円以上お買い上げの方に抽選券進呈。1等10万円のチャンス!!

24時間 中古情報ダイヤル
☎03-251-9977

ツクモ秋葉原各店



営業時間 AM10:00 PM7:00
★定休日 毎週木曜
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

受注専用ツクモ通販センター
AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

ツクモ名古屋店
営業時間 AM10:00～PM7:00
1号店 ☎052-263-1655 第1アメ横ビル内(定休日 毎週月曜)
2号店 ☎052-251-3399 第2アメ横ビル内(定休日 毎週水曜)

ニューメディアプラザ ツクモ札幌
営業時間 AM10:30～PM7:30 (定休日：毎週木曜)
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F



居ながらにしてお買い物。代金引換配達も承ります。

クロービスはスティックを4方向モードにして操作しよう

ドラゴンバスターといえば、ナムコが発表した剣と魔法のファンタジー・アクション・ゲームです。

このドラゴンバスターのFM－77AVバージョンをXE－1PROを使ってプレイしてみました。

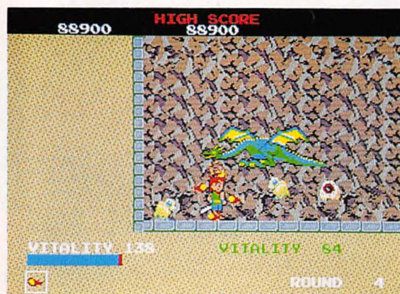
ドラゴンバスターは上下左右の4方向ジョイスティックを使用します。8方向ジョイスティックではレバーが斜めに入ってしまうため，思ったようなプレイができないからです。

そんな時はコレ！XE－1PROを使いましょう。スイッチ一つでストッパーをON，OFFできるのです。ストッパーをONにすると，ハード的に4方向になり，斜めにレバーが入るのを防ぎます。これなら思う存分ゲームに熱中できますね。

XE－1PROの特徴は，これだけではありません。今までは二つのボタンの位置が固定されていて，プレイしにくいと思った人はいませんか？XE－1PROでは二つのボタンのポジションが270°回転させることができるのです。好みのポジションでこそ，自分の技を最大限に発揮できるのですからね。

さあ，ドラゴン退治の用意は整いました。あとはキミの腕次第です。

憎っくきドラゴンを倒し，連れ去られた王女セリアを助けだしてください！



©株式会社ナムコ

独立連射コントロールでハリアーをパワーアップ

美しい立体画面がガンガンとスクロールし，次々と現れる不気味な敵を撃ちまくる。スペースハリアーは，そんなゲームです。

このスペースハリアーのプレイにもXE－1PROが多いに役立ちます。

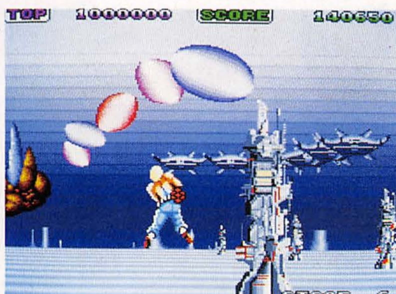
主人公ハリヤーに向かってくる不気味な生命体やモビルスーツ達，高速でせまる弾，そして乱立する木や柱。まさに1ドット単位の操作が要求されます。とてもキーボードでは対応できそうにもありません。そんな時こそXE－1PROの登場です。

アタリ仕様のコネクタを持ったこのジョイスティックはX68000にも使えます。

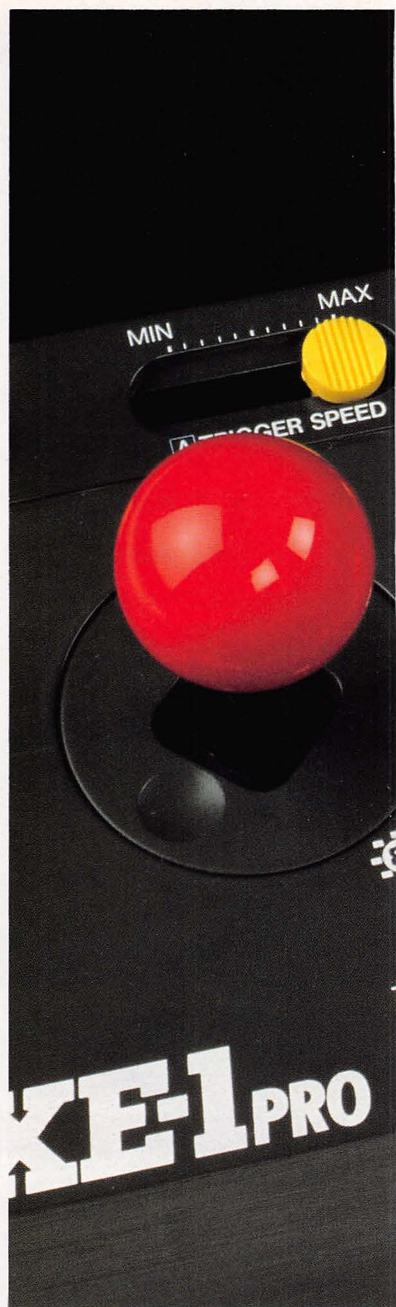
連射が苦手な人や真夜中のプレイには，連射機能が重宝しますね。

アーケード版のスペースハリアーは68000×2 Z80×1という重装備なので，X68000版ではどうしてもゲーム中にスローモーションがかかってしまうことがあります。そこで二つのボタンを独立で連射スピードが変えられる機能を利用してください。つまり，もう一つのボタンをスローモーションがかかってしまった時のためにセットしておくのです。これならゲーム中に弾を撃てずにイライラすることがなくなりますね。

さあ，キミもハリアーとなって，ドラゴンランドに再び平和を取り戻してください！



©SEGA



■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。

常（つね）に良好なセッティングでプレイ

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

1ドットの精度にチャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。
"XE-1PRO"はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1PRO

■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，X1，X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

標準価格9,500円(送料500円)
第二次ロット限定2,000台 好評発売中

●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

出来るのがうれしいね。 (ゲームライター)手塚一郎

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　(送料200円)



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！ B5判
定価1500円　(送料250円)



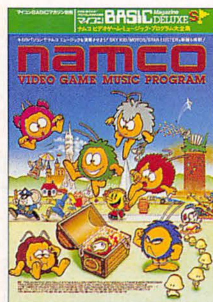
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　(送料250円)



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　(送料250円)



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　(送料300円)



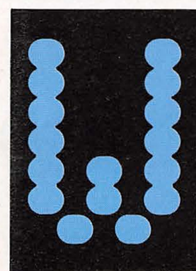
ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1800円　(送料250円)

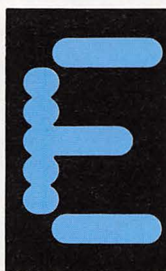
新刊
パソコンBBS電話帳

全国のパソコン通信局を調査し，300局にのぼるネットワークの活動状況，サービス・メニュー，入会方法，アクセス方法などをくわしく紹介。また，最新のモデム，通信用ソフト情報，入門者向けにパソコン通信のやりかたを解説した記事も掲載。この1冊で，キミもパソコン通信がソク楽しめるようになる！

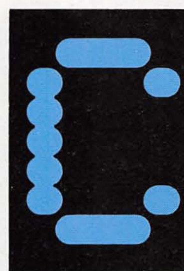
B5判　定価1500円(送料250円)













マイコンBASICマガジン

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXEⅠ
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載。
定価1300円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXEⅡ
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載。
定価1400円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXEⅣ
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載。
定価1400円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXEⅤ
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載。
定価1500円　(送料350円)



BASICマガジンDELUXEⅥ
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円　(送料350円)

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ (A5判はBOOKSシリーズです)



チャレンジ!!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円 (送料250円)



チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！
A5判
定価1500円 (送料250円)



チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！ A5判
定価1600円 (送料250円)



レスキュー！AVG & RPG
山下　章先生がキミの難問題をヘルプ！ A5判
定価1300円 (送料300円)



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作，ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円 (送料250円)

新刊

レッツ プレイ！コンピュータ・ミュージック

パソコン＋シーケンス・ソフト＋MIDI楽器という構成で，キミのパソコン・システムはプロのミュージシャンと同等の機能，性能になる！黄土高原，ダライアスの打ち込みデータも載った，パソコン・ミュージシャンを目ざす，キミのための本。MIDI，FM音源についての知識は，この一冊で十分。大好評発売中！

B5判 定価1500円(送料250円)

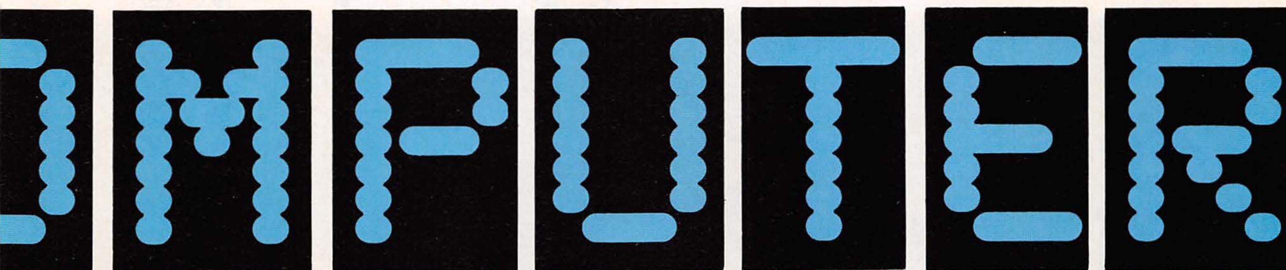




ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！ A5判
定価2300円 (送料250円)



ALL ABOUT namco II
バラデュークからローリングサンダーを掲載。B5判
定価2000円 (送料300円)



編集部が心をこめて創った別冊，単行本のご案内



BASICマガジンDELUXE VII
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載。
定価1500円 (送料350円)



BASICマガジンDELUXE VIII
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト，39機種214本を満載。
定価1500円 (送料350円)

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金(定価＋送料)していただくのが安あがりでよいでしょう。

電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎(03)445－6111

大阪本社	☎(06)203-3361	松本支局	☎(0263)36-2266	広島支局	☎(082)228-5581
西部本社	☎(092)431-7411	静岡支局	☎(0542)54-6405	高松支局	☎(0878)61-3111
札幌支局	☎(011)641-5591	名古屋支局	☎(052)261-4541	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	金沢支局	☎(0762)63-8661	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(0252)45-2526	京都支局	☎(075)221-8021	鹿児島支局	☎(0992)26-3630
関東総局	☎(0273)26-3206	神戸支局	☎(078)391-5885		

パソコン　コンピュータ「通信」ユーザー必携

BBS電話帳

1987年 秋号

全国300局のデータを満載

バラエティあふれるパソコン通信の輪！あなたも今日から体験してみませんか？

パソコン　コンピュータ「通信」ユーザー必携　1987年秋号

BBS電話帳

マイコンBASICマガジン別冊

全国300局のデータを満載!!

●主な内容
全国主要BBS局の運用・サービス内容紹介
RADIO(無線)VAN・パケット通信局リスト
パソコン通信の楽しみかた
最新パソコン通信用機材・ソフト紹介…他

B5判
定価1,500円
(送料250円)

■日に日に増えるBBS局を追跡調査

パソコン通信ネットワーク，いわゆるBBS局は，毎日のように誕生しています。その実体を全国的な規模でとらえることは，これまで試みられたことはありませんでした。PC-VANに代表される大きなネットワークの情報は，公表されてはいても，個性にあふれ，気ままにアクセスできる草の根BBSの活動は，ほとんど知られていなかったとも言えます。本書は，全国のパソコン通信を愛好するみなさんのご協力を得て300局の運用内容，サービス・メニューなど，くわしいデータを掲載することができました。

本書の記事は，全国のBBS局からの，みなさんへの招待状と言ってもよいでしょう。

■パソコンがあるなら通信しよう！

パソコン通信は，多くの先駆者の努力のおかげで，だれにでも簡単にはじめることができるようになりました。数10万円もしたモデムは，2万円もあれば買えるようになりました。また自分でプログラムするしか手のなかった，通信用ソフトも，たくさんの機能を持ったものが市販されています。パソコン，モデム，ソフト，それに電話回線さえあれば，すぐにパソコン通信の世界へ飛びこめるようになったのです。

本書は，パソコン通信入門者向けの記事も載っています。パソコン通信の世界へのパスポート「パソコンBBS電話帳」を一読ください。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 ☎03(445)6111

寒さに耐える。耐寒する。「セガゲーム」を体感する。熱くなる。



©SEGA

体感ゲーム「アウトラン」の下敷です。裏面には、コースのイラストマップが印刷されています。ぜひ燃えたい方に。

アウトラン下敷
標準価格200円



ファンタジックなイラストとオパオパが、かわいいファンタジーゾーンの下敷です。裏面は、16×16ドットのキャラクターデザインシートが印刷されています。

ファンタジーゾーン下敷
標準価格200円



アウトランのロゴマークが入ったお財布です。便利な着脱式小銭ポケット付。

アウトランウォーレット
標準価格1,200円



©KONAMI

手紙？ メモ帳？ 何かと便利なレポート用紙。

このレポートパッド、キミたちならどう使うのかな？友だちへの手紙、メモ帳？…etc。どんな使い方でもできるのでとても便利。制作したデザ部さんは、レイアウトの計算用紙にしています。



沙羅曼蛇レポートパッド
標準価格250円



ツインビーレポートパッド
標準価格250円

どんなも

●当社商品は、DEMPA/ベンタン商品取扱い店でお求めになるか、通信販売を御利用ください。 ●通信販売で下敷を申し込まれる方は、セガ、コナミ、データイースト、ナムコのキャラクター下敷の中から、5枚以上

これが、キミのオプションだっ！

ファミコン版「沙羅曼蛇」の登場でますます人気が高まった「沙羅曼蛇ハイパーユニット」も、残念ながらＡタイプが品切れとなってしまいました。今月は、プロミネンス上を飛行する戦闘機「ビッグバイパー」のイラストのカンペンケースと鉛筆、消ゴムのセット、Ｂタイプのみの販売とさせていただきます。
これも、数に限りがありますのでお早めにお申し込みください。

沙羅曼蛇 サラマンダ HYPER UNIT

サラマンダハイパーユニット（Bタイプ）
●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム　標準価格950円

下敷だって御洒落（おしゃれ）したら楽しくなるヨ。

毎日の勉強の中で、毎日、同じ下敷を使っていて、飽きが来ることありませんか。全７種類のコナミ下敷を日替りで使ってみては。目立たない部分にも御洒落してみよう。　**各標準価格200円**



沙羅曼蛇Aタイプ


グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー



沙羅曼蛇Bタイプ



ハイパーオリンピック



ツインビー

根強い人気、DECOのオリキャラ。



データイースト社のレーザーディスクゲーム「サンダーストーム」。タイトルの映像をそのまま下敷にしました。
アニメファンにも好評。裏面をコピーすれば、ゲームの攻略ノートが出来上がるのだ。

サンダーストーム下敷
標準価格200円
©DETA EAST CORP.

T&Eソフトが誇る超大作。「ディーヴァ」の文具だ。



アクティブ・シミュレーション・ウォーゲーム、「ディーヴァ」のカンペンケースです。フタを開けると、主人公たちのイラストと、そのプロフィールが印刷されています。　©T&E SOFT

ディーヴァカンペンケース
標準価格500円



裏面「ディーヴァ」人物相関図が好評です。表面のイラストはオリジナルポスターを使用しました。

ディーヴァ下敷
標準価格200円

んだい！

異次元のぷれいや必携の宝物。



●鉛筆(剣) 「草薙剣」を六角柱の鉛筆にデザインしました。安駄婆のイラストと「情けなや」,「いま一歩じゃたの」などの安駄婆のVOICEが,印刷されています。



●消ゴム(巻物)
なんと巻物のデザインなのですっ。中央に八坂瓊曲玉が印刷されています。

●カンペンケース
表面に影清と義経の戦闘シーンの画面が印刷されています。カンペンのフタをあけたらなんと「……」㊙だよー。







ザ・リターンオブイシター

ワンダーモモ

お待たせっ!「イシター」,「モモ」のテレカ セットだっ。

大好評の「ドラゴンスピリット」テレフォンカードセットに続く第2弾は,「ワンダーモモ」,「イシター」のテレカセットです。前回の「ドラスピ」同様,テレフォンカードと80人分の友達の電話番号など,データが書き込めるテレフォンブックのセットです。
今回も「ワンダーモモ」,「イシター」各限定3,000セットの発売です。「ドラスピ」のテレカセットも多少在庫がありますが,通信販売を利用される方は,出版販売部へ電話で在庫の有無を確認してから,ご送金下さい。



ドラゴンスピリット

ワンダーモモ/ザ・リターンオブイシター/ドラゴンスピリット テレフォンカードセット 各標準価格1,100円 各限定3,000セット

ザ・リターン・オブ・イシター



ドラゴンバスター

ザ・リターン オブ イシター ウォーレット 標準価格1,200円

ドラゴンバスター ウォーレット 標準価格1,200円



源平討魔伝 ウォーレット 標準価格1,200円

剣、鏡、曲玉…三種の神器なのだ。

今月も、またまた新製品を発表しますっ。なんと…「源平討魔伝」の文具セットなのです。セットの内容は、「草薙剣」をデザインした鉛筆が6本。「八咒鏡」が印刷されたカンペンケース、「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムが入っています。だから、「三種の神器」なのです。
これさえあれば、こわいものはない。この三つの宝を、うまくコントロールして、大いに勉学に励もう。きっと苦手な、教科もクリアできるはずだ。
なお、DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ取扱い店の中には、すでに並んでいる店もあるので、「銭」を蓄えて、今すぐ実物を見てほしい。きっと「徳」が増える！

源平討魔伝（げんぺいとうまでん）
三種の神器

●カンペンケース●鉛筆6本
●消ゴム1個

銭九五〇円也

DEMPA/ペンタン



◀Bタイプ



▼Aタイプ



イシターの文具セットだゾ。

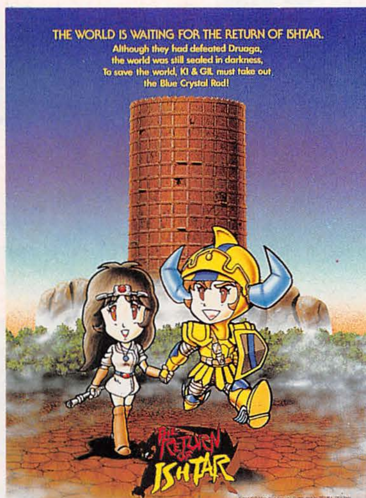
ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編、「ザ・リターン・オブ・イシター」が、文具セットになったゾ。その名も、トレージャーボックスII。鉛筆6本と消ゴム、カンペンケースのセットです。カンペンケースには、蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には、もれなく記入して下さい。

THE RETURN OF ISHTAR

ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII

TREASURE BOX II

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個　標準価格950円



ザ・リターン オブ イシター 下敷　標準価格 200円



源平討魔伝 下敷
標準価格 200円

下敷のみを申し込まれる方は、他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から、5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で300円です。



ドルアーガの塔 トレーナー
色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,500円
ホワイトMとグリーンMは完売しました。



マッピートレーナー
色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円



パックランドトレーナー
色：イエロー/ホワイト/シャーベットグリーン
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

全国のキャラクター・グッズの取扱い店（後の方のページを参考にして下さい）で直接購入するか，通信販売をご利用下さい。
通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表（赤い印字の横長の紙）を使った郵便振替によるものと，現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。
通信販売のくわしい方法については，後の方のページを参考にして下さい。

キミたちのいちばん欲しいキャラクター商品，大募集。

DEMPA／ペンタンでは，キミたちのいちばん欲しいキャラクター商品を募集します。ゲームの会社名は問いません。キミのアイディア商品をハガキに書いてお送り下さい。抽選でテレカセットをプレゼントしちゃいます。応募方法は，後ページの「HOTINFORMATION」を参照してね。

パックマンペーパーバックは完売しました。

発売元：電波新聞社　©株式会社ナムコ
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
☎03-445-6111

Pana Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

▼この広告のソフトはMSX2用です(RAM64K、VRAM128K)

ふたつのソフトを、新たに同時発売!! アシュギーネ

復讐(ふくしゅう)の炎(ほのお)

©1987 CMにんど/MATSUSHITA/マイクロキャビン

第3弾 こちらはアクションRPGアドベンチャー

マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。

アシュギーネ「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円 ※12月上旬発売予定

パナアミューズメントカートリッジで、データ互換して、必殺アイテムが使えるぞ!
SW-M001 標準価格3,800円 ※12月上旬発売予定

虚空(こくう)の牙城(がじょう)

©1987 CMにんど/MATSUSHITA/T&E SOFT

第2弾 こちらはスーパーアクションアドベンチャー

ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。

アシュギーネ「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円 ※12月上旬発売予定

あのA1を超えて、29,800円。

ついてるからうれしい、連射式パワーパッド。独立10キーもついてる、A1MKII(マークツー)の誕生です。



(NEW)

●便利な独立10キー ●迫力の連射式パワーパッド

Panasonic A1 MKII

パナソニックが連れて来たすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKII。連射式パワーパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、連射カウンターなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。

パナソニック MSX2 パソコン 標準価格29,800円 FS-A1MK2 近日発売

(NEW)



3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円 近日発売

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。 MSXはアスキーの商標です。

心を満たす先端技術——Human Electronics

松下電器産業株式会社

マイコンBASICマガジン新刊別冊のご案内

マイコンBASICマガジン編集部では，本誌の他にも，パソコンが大好きなみなさんのために，数多くの別冊や単行本を発行しています。このページでは，新刊本をご紹介しましょう。さあ，今すぐ本屋さんへ

キミも今日からパソコン・ミュージシャン
Let's Play!!コンピュータ・ミュージックII

B5判 定価1,500円

もう第一弾は読みましたか？前号は、パソコン＋MIDIシステム全般を幅広く紹介しましたが，今回は，一つ一つの項目を深くつっこみ，まったくはじめてデジタル楽器＋パソコンというジャンルに取組む人にも，すぐに実践できるような記事が満載されています。

機器としては，低価格でリズム音源までそなえたローランドの新製品"MT-32"にスポットを合わせ，PC-8801とシーケンス・ソフトを組合わせ可能性をさぐります。

打込みデータとしては，カラーページにも登場していただいた久石 譲先生の"ラピュタ"など，おなじみの名曲をカモンミュージックのRCXと，ヤマハのYRMシリーズ＋MSXで大量に掲載。（近日発売）

待望の発刊
チャレンジ!!パソコンAVG & RPGIII

B5判 定価1,800円

山下 章先生の本の第5弾が，発売になりました。待ちに待ったこの本もAVG（アドベンチャー・ゲーム）と，RPG（ロールプレイング・ゲーム）の名作をとりあげ，ゲームの解析と，その背景にある，ソフトウエア制作の苦労や楽しみを取材によりうきぼりにし，プレイヤーに奥深くゲームを楽しむためのノウハウを提供しています。

掲載ソフトは，めぞん一刻，うる星やつら，イース，サイキックウォー，ウィザードリイI，II，IIIです。またこれらの楽譜，ミュージック・プログラムを掲載しています。

なお，これ以前に発刊された山下先生の本は，全てスーパー・ソフトBOOKSシリーズに収録されています。MSXザナドゥを買った人はAVG＆PRG Iを買うべーし！

コンピュータ通信による情報収集ハンドブック
パソコンDATA BASE電話帳

B5判 定価1,500円

パソコンの通信機能を利用して，ビジネスや研究にたいへん役立つデータベース・サービスというものを知っているでしょうか。たとえば国会図書館におさめられている，日本で発行されたすべての書籍や雑誌のデーターとか，世界中のミュージシャンの得意な演奏ジャンルや楽器のデーターとか，過去に発行されたすべての新聞記事のデーターなどがホストのコンピュータにおさめられ，それをユーザーが検索し，自分に必要な情報を得るというものです。

本書は，これまで一般には，ほとんど知られていなかった約2,000にのぼる，データーベース・サービスにアンケート調査を行い，特徴や内容，利用方法などをわかりやすく掲載した，実用書です。好評発売中！

読んで楽しめるアドベンチャー・ゲーム
Paper Adventure Vol.1

A5判 定価780円

手塚一郎先生監修，レスキュー隊協力，読者参加，マイコンBASICマガジン編集部編集のペーパー・アドベンチャー本が，ついに発刊されました。

掲載されているタイトルは，楽園への道，悪魔城，無への挑戦，ザ忍者，日本海連続殺人事件，クリスタルマン，魔の宝石，サリー，完全犯罪の幻想，ゲゲゲの小太郎，伊豆の海，ファイアードラゴン，北の魔王，港殺人事件，伝承者への道，ZEUS，宇宙警察などです。

続いて今年中にはVol.2も発売する予定です。1冊に26編ほどのショート・アドベンチャー・ストーリーを満載します。ベーマガ編集部としては，はじめてのジャンルの本ですのでぜひ応援してください。（近日発売）

CONTENTS

12

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine

1987年12月号 目次



BM特選プログラム・コーナー

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

広告さくいん

©マイコンBASICマガジン12月号
第6巻 第12号
昭和62年11月25日印刷
昭和62年12月1日発行
定価380円
電波新聞社 1987 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111(大代表) 振替(東京)5－51961
印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

SONY

MSX2

ディスクがついた。

オドロキのFDD内蔵54,800円!

■大容量の3.5インチFDD内蔵。■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ。
■かな、CAPロック等の集中インジケーター。■10キー付き、JIS配列キーボード。■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き。

比じゃないぜ、ディスク付き。F1XD 新発売

HB-F1XD 54,800円

ツイてりゃ「イース」

運がよけりゃ「イース」がなんと4,000名に当る!(期間10月21日〜12月31日)

F1XD発売記念! F1XDをお買い上げの方4,000名に話題のRPG「イース」が当る!

F1XDについているご愛用者カードを送ってください。毎週毎週抽せんで期間中合計4,000名にプレゼント。さらに、外れた方にはもれなく「イース」オリジナルステッカーをさしあげます。くわしくは店頭でおたずねください。

「イース」プレゼントキャンペーン



イース

誰よりも早く「イース」に会いたいキミが選ぶのは、これだ!!



HiTBiT

そして、もうひとつ、スゴイヤツ。 新発売

●毎秒24発もOK! 勝つための連射機能
●スピードコントロール機能
●すばやく動け! カーソルジョイスティク付き

HB-F1II 29,800円

F1XDの発売を待っていた!

あの話題の人気ゲームがMSX2ディスク版で続々登場

SONY



イース

6冊の古文書にかくされたイースの秘密とは…。RPGの新しい時代をひらく人気ゲーム。©FALCOM

12月10日発売



ガルフォース「創世の序曲」

宇宙の歴史と運命に揺れる7人の少女達の、ドラマティック・アドベンチャー。©SCAPTRUST

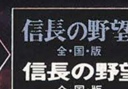
新発売 ¥6,800



ジーザス

ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る! ムービーアドベンチャーゲーム ©ENIX

新発売 ¥7,800



信長の野望 全・国・版

歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。©KOEI CO.,LTD

11月21日発売 ¥8,800



三国志

シミュレーション・ウォーゲーム、話題の興奮傑作 中国全土を制する英雄は誰だ。©KOEI CO LTD

11月21日発売 ¥12,800

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMB係へお申し込み下さい。



MSX2を使いこなそう！
——機能とその使いかた——
ハードウエア・スクロールと文字ブリンク機能など

鳴海　達也

今回は，MSX2のグラフィック関係で今まで触れなかったことを，まとめてやっていきます。

COPY命令追補

COPY命令は8月号で触れましたが，くわしくはやっていなかったので，ここで完全にしようと思います。

COPY 〈ソース〉 TO 〈デスティネーション〉
（ステートメント）

VRAM,ディスク・ファイル,配列変数間でデータの転送を行ないます。

1．VRAM→VRAM
COPY (X1, Y1)−(X2, Y2)〔, 〈ページ〉〕 TO (X3, Y3)〔, 〈ページ〉〔, 〈ロジカル・オペレーション〉〕〕

2．VRAM→配列変数
COPY (X1, Y1)−(X2, Y2)〔, 〈ページ〉〕 TO 〈配列変数名〉

3．VRAM→ディスク・ファイル
COPY (X1, Y1)−(X2, Y2)〔, 〈ページ〉〕 TO 〈ファイル名〉

4．配列変数→VRAM
COPY 〈配列変数名〉〔,〈向き〉〕 TO (X3, Y3)〔, 〈ページ〉〔, 〈ロジカル・オペレーション〉〕〕

5．配列変数→ディスク・ファイル
COPY 〈配列変数名〉 TO 〈ファイル名〉

6．ディスク・ファイル→VRAM
COPY 〈ファイル名〉〔,〈向き〉〕 TO (X3, Y3)〔, 〈ページ〉〔, 〈ロジカル・オペレーション〉〕〕

7．ディスク・ファイル→配列変数
COPY 〈ファイル名〉 TO 〈配列変数名〉

書式は上の7とおりです。このうち前回扱わなかったものを説明します。

〈ページ〉は，画像データを読み書きするページを指定します。省略すると，アクティブ・ページが選択されます。

〈向き〉は，0〜3を指定し，それぞれ**第1図**のように，左右，上下反転します。省略すると0が選択されます。

なお，〔　　〕で囲まれた部分は省略可能です。

SCREEN 6の周辺色

SCREEN6，周辺色はX座標が奇数のラインと偶数のラインとでちがう色にすることができます。**第2表**が〈周辺色〉のビットごとの意味です。ですから，たとえば，

ビット4	3	2	1	0
フラグ	偶数ラインの色		奇数ラインの色	
↓	↓		↓	
&B1	0	1	1	1→23

を指定すれば，偶数ラインはパレット・コード1で，奇数ラインはパレット・コード3ということになります。

画面のセーブ，ロード

BSAVE，BLOADは，メモリの内容をそのままセーブ，ロードする命令ですが，MSX2のDISK BASICではVRAMに使えるようになりました。

BSAVE 〈ファイル名〉,〈開始アドレス〉,〈終了アドレス〉, S
（コマンド）

VRAMの内容をディスクにセーブします。SCREEN5〜8ではアクティブ・ページが対象となります。また，カセット・テープは使用できません。

BLOAD 〈ファイル名〉, S
（コマンド）

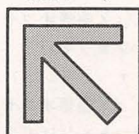
BSAVE〜Sでセーブしたデータを VRAMにロードします。SCREEN5〜8では，アクティブ・ページが対象となります。

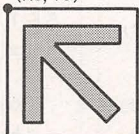
BSAVE〜S，BLOAD〜Sは，パレット・レジスタの内容まではセーブ，ロードしません。ですから，BSAVE〜SしたときのパレットALの状態と，BLOAD〜Sしたときのパレットの状態が異れば，色が変わってしまうのです。そのためにあるのが，COLOR＝RESTOREです。

COLOR＝RESTORE
（ステートメント）

カラーパレット保存テーブルに従って，カラー・パレットを設定します。

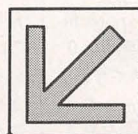
カラー・パレット保存テーブルとは，カラー・パレットの状態が保存されているVRAM上の領域で，そこをいっしょにBSAVE〜Sしておけば，それをBLOAD〜Sしたあと，**COLOR＝RESTORE**することで，もとのパレット状態にすることができます。

元のデータ


(X3, Y3)

〈向き〉＝0

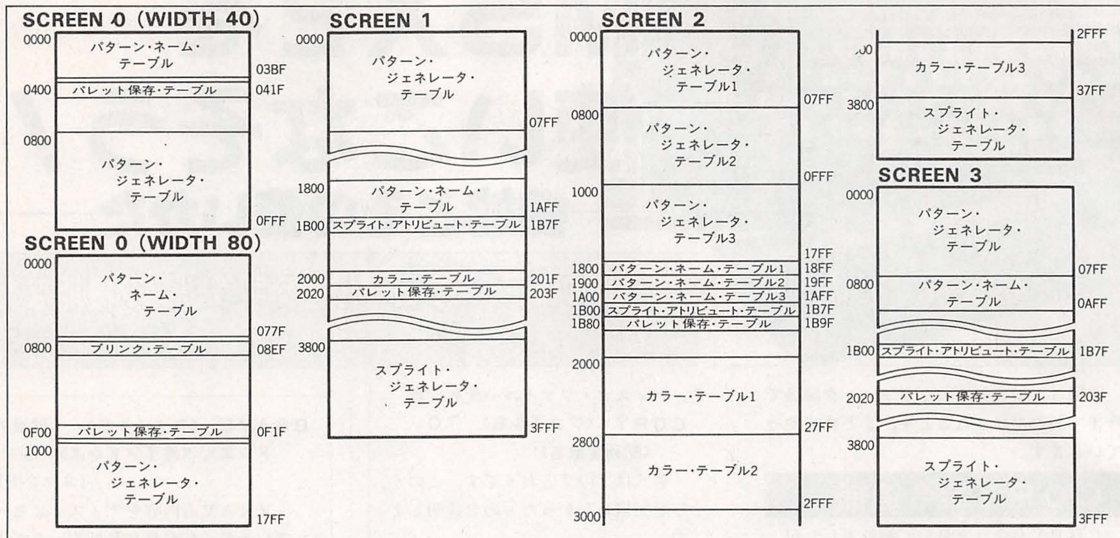
(X3, Y3)

〈向き〉＝1

(X3, Y3)

〈向き〉＝2


(X3, Y3)
〈向き〉＝3

《第1図》COPY命令の〈向き〉



《第2図》VRAMマップ

カラー・パレット保存テーブルの番地を示すためにも，**第2図**にVRAMマップを載せておきます。

ハードウエア・スクロール

ハードウエア・スクロールがMSX2で使えるのは，皆さんもご存知だと思いますが，これはBASICからだけでは，あまり有効な使い道がないような気もします。

まあ，実際に，ハードウエア・スクロールを見ていただくことにしましょう。**リスト1**を入力，RUNしてください。カーソル・キーで，画面が上下にスクロールします。

それでは，このスクロールが，どのような仕組みで行なわれるのかを説明します。

MSX2のVRAMが，いくつかのページに分割されているという話は，9月号でしました。このページ1枚1枚には，どの画面モードでも，256ライン分の画面情報が格納できるだけの画面情報が割り当てられています。ハードウエア・スクロールは，この256ラインのうち，どの部分を画面に表示するかを設定することで行なっているのです。**リスト1**の1120行にあるVDP(24)が，そのためのシステム変数で，「画面の表示開始ラインを設定するレジスタ」です。**第3図**のようにVDP (24) に値を設定することで，256ライン中の任意の212ラインを画面に表示させることができるのです。

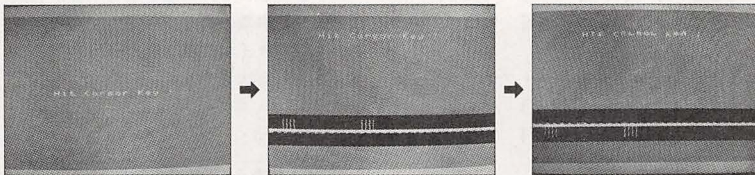
リスト1では，カーソル・キーの上下によって，VDP (24) の値を±1させているので，1ラインごとにスクロールするのです。また，カーソル・キーを，上，または下にずっと押し続けていると，いつか最初の画面にもどりますが，これはライン0とライン255がつながっているためです。

と，このように，簡単にスクロールさせることができるのですが，**第2図**のVRAMマップを見ればわかるとおり，一つのページの中には，スプライト関係のテーブルが配されていて，スクロールさせると，これが表示されてしまうのは必至です。

また，ライン212〜255をサポートするグラフィック命令がないことなど，スクロール機能を有効に使うのは，なかなかむずかしいものがあります。

《リスト1》ハードウエア・スクロールのデモ・プログラム・リスト

```
1000 '---------------------------------------------
1010 ' SAMPLE 1  Hardware Scroll  Demonstration
1020 '---------------------------------------------
1030 SCREEN 5
1040 SET PAGE 0,0
1050 COLOR 15,4,7 : CLS
1060 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1070 DRAW "BM60,100" : PRINT #1,"Hit Cursor Key !"
1080 Y=0
1090 '
1100 S=STICK(0)
1110 Y=(Y+(S=5)-(S=1)+256) MOD 256
1120 VDP(24)=Y
1130 GOTO 1100
```


《写真1》リスト1の実行画面

文字のブリンク

SCREEN0 WIDTH80モードでは，1文字ごとにブリンク（点滅）させることができます。

VRAMのブリンク・テーブルが，どの位置の文字をブリンクさせるかを記憶する領域で，その1ビットが1文字に対応し，"1"ならばブリンクします。

カーソル位置（X，Y）に対応するビットは，（Y＊80＋X）¥8＋&H0 800番地のビット（7－（Y＊80＋X）MOD8）です。

ブリンク指定された文字は，通常の色と，VDP (13) に指定された色とを交互に表示します。VDP (13) には，上位4ビットに前景色を，下位4ビットに背景色を指定します。

さらに，ブリンク周期をVDP (14) に設定します。上位4ビットがブリンク色で表示する時間，下位4ビットが通常表示の時間で，単位は1／6秒です。**リスト2**に，サンプル・プログラムを掲げます。

その他

■画面の表示位置の補正

> SET ADJUST（〈X座標オフセット〉，〈Y座標オフセット〉）
>
> （ステートメント）
>
> 画面の表示位置を〈X座標オフセット〉,〈Y座標オフセット〉だけずらします。範囲はそれぞれ−7〜8です。

●インターレース・モードのON／OFF

■画面表示のON／OFF

VDP (1) のビット6をON／OFFすることによって，画面表示をON／OFFできます。

VDP (1) =VDP (1)　AND &B10111111…………OFF

VDP (1) =VDP (1)　OR &B01000000…………ON

■スプライト表示のON／OFF

VDP (8) のビット1を"0"にするとON，"1"にするとOFFです。

VDP (8) =VDP (8)　AND &B11111101…………ON

VDP (8) =VDP (8)　OR &B00000010…………OFF

■Y方向212／192ドットの切り換え

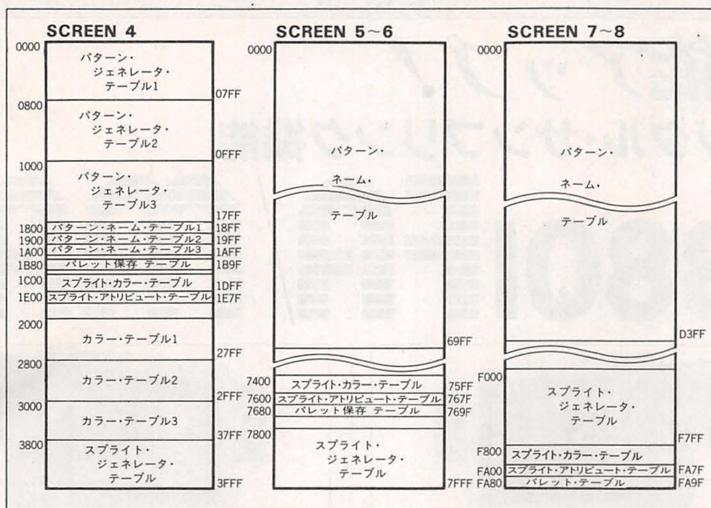
MSX2では，SCREEN0～4では192ドット，5～8では212ドットですが，変更することができます。VDP (10) のビット7が"0"なら192ドット，"1"なら212ドットです。

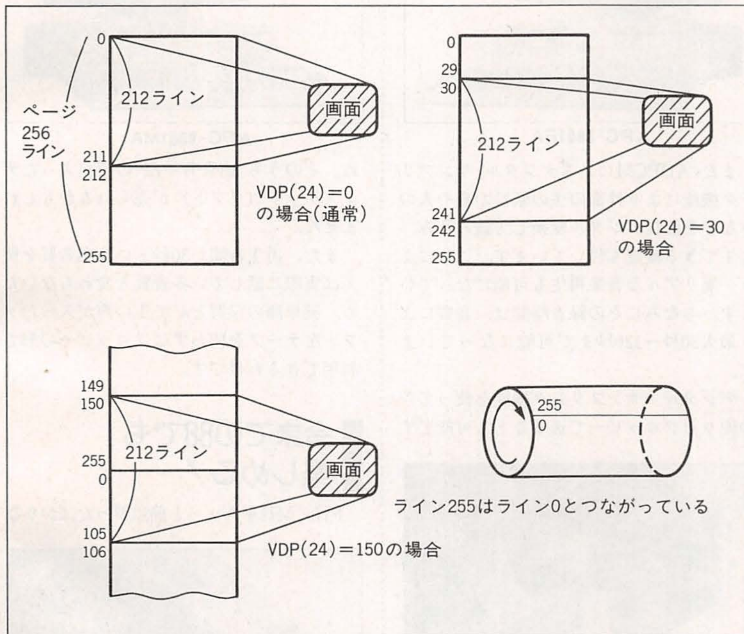
VDP (10) =VDP (10)　AND &B01111111……192ドット

VDP (10) =VDP (10)　OR &B10000000……212ドット

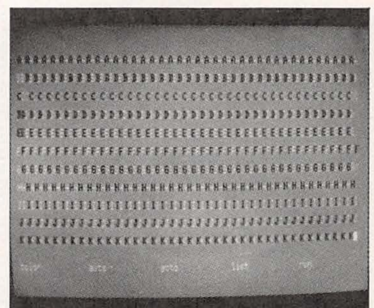
★　★　★

6回に渡ったグラフィック関係については今回で終わりです。次回は，RAMディスクなどを予定しています。





《第3図》ハードウエア・スクロールの仕組み



《写真2》リスト2の実行画面

■起動時の画面設定

SET SCREEN

（ステートメント）

この命令が実行されたときの以下のパラメータを記録します。つぎのシステム起動時には，記録された環境が自動的に設定されます。

- ●スクリーン・モード(テキスト)
- ●テキスト幅 (WIDTH)
- ●前景色，背景色，周辺色
- ●ファンクション・キー表示／非表示 (KEY ON／OFF)
- ●キークリック・スイッチ
- ●プリンタ・オプション
- ●カセット・ボーレート

《リスト2》文字ブリンク(点滅)のデモ・プログラム・リスト

```
1010 'SAMPLE 2                    Blink Demonstration
1020 '-----------------------------------------------------------------
1030 ON STOP GOSUB 1170 : STOP ON
1040 COLOR 15,4,7 : SCREEN 0 : WIDTH 80 : KEY ON
1050 FOR I=&H800 TO &H800+239 : VPOKE I,0 : NEXT    'Blink Table Clear
1060 VDP(13)=&H14                                   'Blink Color
1070 VDP(14)=&H44                                   'Blink on
1080 SW=0
1090 '
1100 A$=INPUT$(1)
1110 IF A$=CHR$(24) THEN SW=1-SW : GOTO 1100
1120 X=POS(0) : Y=CSRLIN
1121 IF X=79 AND Y=22 THEN KEY OFF : PRINT A$; : LOCATE 0,0 : KEY ON
                      ELSE PRINT A$;
1122 IF A$=CHR$(13) AND Y<22 THEN PRINT : GOTO 1100
1130 AD=(Y*80+X)¥8+&H800
1140 BT=7-(X MOD 8)
1150 IF SW THEN VPOKE AD,VPEEK(AD) AND NOT 2^BT
          ELSE VPOKE AD,VPEEK(AD) OR 2^BT
1160 GOTO 1100
1170 'STOP key Interupt ...sub ----------------------------------------
1180 VDP(14)=0                                      'Blink off
1190 END
```

新製品速報

丹治 佐一

88がさらに機能アップ！

ステレオ12音声 デジタル・サンプリング機能

NEC PC-8801FA/MA

NECから新たにPC-8801FH／MHのアップ・バージョン“PC-8801FA／MA”が登場しました。

この88は，大ざっぱに言うとFH／MHを母体として音楽機能を高めたものです。

価格は，88FA本体が168,000円，88MA本体が198,000円となっています（FAの価格は前のFHmodel 30と同じ，MAの価格は，MHよりさがっています）。

ステレオ12音声，デジタル・サンプリング機能

88mk IIからSRになったとき“FM音源”が付き，その音のリアルさに驚かされたものです。

ただ，その音源を使って音楽を作っても何か物足りない気がしてきました。そうです，リズム音となるドラム音やシンバル音などがないのです。

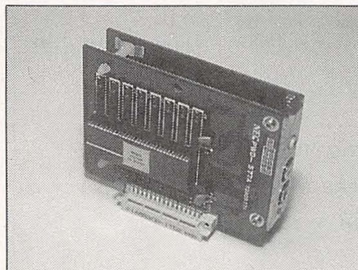
当然プログラムすれば問題ないのですが，音源から作るとなると大変です。まして，リズム音を作ろうと思っただけでも大変です。

よって，FM音源と言えどもメロディ・ラインだけの音楽となり迫力に欠けるのです。

また，出力される音もモノラルであるため，せっかく作った音楽もいま一歩となってしまいます。

そこで登場するのが新しく搭載された音楽機能です（チップはYM-2608）。

これは，リズム音となるバスドラム，スネアドラム，リムショット，タム，シンバル，ハイハットの6音（PCMリズム）とそれにFM 6音のステレオ12音を搭載して，迫力ある音楽演奏が楽しめるものです。



▲FH/MH用新音源ボード。他の88は拡張スロットに差し込むタイプがある



▲PC-8801FA

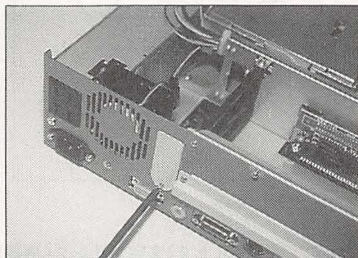


▲PC-8801MA

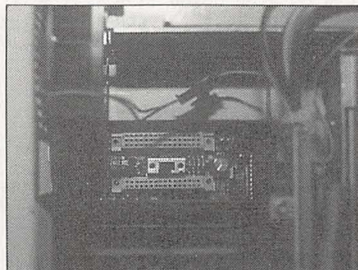
また，ADPCMによるデジタル・サンプリング機能により外部の生の楽器の音や人の声などを直接デジタル変換して読み込み，再生できる機能も付いています。これにより一層リアルな音楽再生も可能になっています。ちなみにその録音時間は，音質により最大30秒～120秒まで可能になっています。

デジタル・サンプリング機能を使って声の便りをフロッピーで送ることも可能ですね。そのうち“由貴ちゃん”の声が入ったディスケット（ソフト）が売られるかもしれません。

また，再生時間が30秒という高音質を使えば実際に話している音質と変わらないため，英単語の学習として生の声が入ったソフトをテープを使わずにフロッピーの形で利用できるわけです。



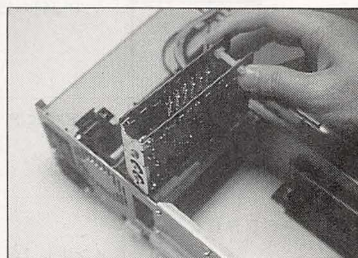
▲取り付けかたは，FM/MHの場合，後部の目くら板をはずします



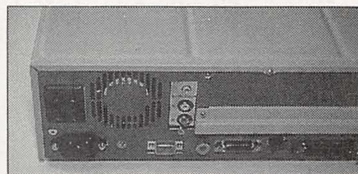
▲そして，コネクタの中央にあるサウンドスイッチをEXT側にする

今までの88でも楽しめる！

FH／MHをちょっと前に買ったばかりな



▲そして，音源ボードを差し込めばOK！



▲取り付けた後のスタイル。後部端子として，ライン出力（ステレオ）とデジタル・サンプリング用のマイク入力端子がある

のにもうつぎのがでちゃったとガッカリすることはありません。君の88でもFAやMAと同様なステレオ12音とADPCMによるデジタルサンプリング機能が楽しめます。

FH／MHでは，内部に組み込む形のボード"サウンドボードII（PC-8801-24：価格39,800円）"が，PC-8801，mkII，SR，TR，FR，MRで楽しむための拡張ボード"サウンドボードII（PC-8801-23：価格39,800円）"が，さらにPC-88VA用の"サウンドボードII（PC-8801VA-12:価格39,800円）が発売になっています。

これらのボードにはそれぞれステレオ12音，ADPCMによるデジタル・サンプリング機能を生かすためにサウンド機能を強化したBASIC（システム・ディスク）が添付されています。

FHに付けてみました

FA／MAが新たに登場したとのことでレポートすることになったのですが，FA／MA本体ではなくサウンド・ボードのみが送られてきました。まあ音楽機能の強化ということでFHに取り付け演奏させてみました。

取り付けですが，FHを購入したとき後部にわけのわからない"めくら板"が付いていたのを記憶している方もあると思いますがFH／MH用のサウンドボードIIは，ステレオに接続できる端子と外部からの入力であるマイク端子がそのめくら板の穴から顔をだします。

《第1表》PC-8801FA／MAの機能仕様

項目		PC-8801FA機能仕様	PC-8801MA機能仕様	備考
CPU	メインCPU　動作クロック	μPD70008AC-8　8MHz/4MHz切替え可	←	起動時にスイッチにより設定　注1
CPU	サブCPU　動作クロック	μPD780C-1　4MHz	←	
ROM	メイン	128Kバイト	←	N88-BASIC、モニタ、その他
ROM	サブ	2Kバイト	8Kバイト	フロッピーディスク制御用
RAM	メインメモリ	64Kバイト	192Kバイト	N88-BASIC動作時は テキストエリア　32Kバイト 変数・ワークエリア・テキストVRAM　31Kバイト
RAM	グラフィック用VRAM	48Kバイト	←	
RAM	テキストVRAM	4Kバイト	←	V2/V1Hモードのみ使用
RAM	サブメモリ	16Kバイト	←	ディスク入出力バッファ、ワークエリア
ディスプレイ表示機能	テキスト表示	英数カナ 80文字×20行、80文字×25行 40文字×20行、40文字×25行 ※上記いずれを選択 リバース、ブリンク、シークレット （キャラクタ単位に指定可）又は、 カラー8色、512色中8色	英数カナ 80文字×20行、80文字×25行 40文字×20行、40文字×25行 ※上記いずれかを選択 リバース、ブリンク、シークレット （キャラクタ単位に指定可）又は、 デジタルRGBディスプレイ使用時、 カラー8色 アナログRGBディスプレイ使用時、 カラー512色中8色　注2	
ディスプレイ表示機能	グラフィック表示	640×200ドット（3画面）640×400ドット（1画面）※ ※上記いずれかを選択	←	※専用高解像度ディスプレイ使用時
ディスプレイ表示機能	カラーグラフィック表示	640×200ドット（1画面） カラー8色、又は512色中8色 ドット単位に指定可	640×200ドット（1画面） デジタルRGBディスプレイ使用時、 カラー8色 アナログRGBディスプレイ使用時、 カラー512色中8色　注2 ドット単位に指定可	
ディスプレイ表示機能	バックグラウンドカラー	カラー8色中1色 又はカラー512色中1色	デジタルRGBディスプレイ使用時、 カラー8色中1色 アナログRGBディスプレイ使用時、 カラー512色中1色　注2	
ディスプレイ表示機能	画面合成	可能	←	グラフィック画面、テキスト画面
ディスプレイ表示機能	漢字表示	JIS第一、第二水準漢字ROM標準実装 文字構成　16×16ドット 文字種類　第一水準　2,965字 第二水準　3,384字 非漢字　約700種 画面構成　最大40文字×25行　※	← （512Kバイト 辞書ROM実装）	※専用高解像度ディスプレイ使用時
キーボード		JIS標準配列準拠 10ファンクションキー、テンキー、コントロールキー、 全角キー、変換キー、決定キー等	←	従来のPC-8800シリーズに比較して11個キーを追加
ミニフロッピーディスク		320Kバイトタイプ2台内蔵	1Mバイトタイプ　2台内蔵 （320Kバイトタイプの読み取り/書き込み可能）	
インターフェース	ディスプレイインターフェース	アナログRGBのみ	デジタルRGB、アナログRGB	モノクロディスプレイは使用不可
インターフェース	プリンタインターフェース	パラレルインターフェース	←	セントロニクス社仕様に準拠
インターフェース	シリアルインターフェース	RS-232C規格に準拠	←	割り込み/ポーリング制御可能
インターフェース	マウスインターフェース	入力4ビット、出力1ビット、入出力2ビット	←	PC-8801mkII SR/TR/FR/MR/FH/MHの汎用I/Oインターフェースと互換性有り
インターフェース	カセットテープインターフェース	別売（PC-8801-21）	←	
拡張用スロット		1スロット	2スロット	
カレンダ時計		年、月、日、時、分、秒	←	Ni-Cd電池でバックアップ
オーディオ入出力		FM音源　6和音（ステレオ） SSG音源　3和音、リズム6音（ステレオ） ADPCM（最大30秒～120秒録音再生） スピーカ内蔵、ヘッドホン出力（ステレオ） LINE IN端子（2ch）、LINE OUT端子（2ch）	←	
電源		AC100V±10%、50/60Hz 消費電力 平均　31W 最大　60W	AC100V±10%、50/60Hz 消費電力 平均　39W 最大　70W	
使用条件		10～35℃、20～80%	←	ただし、結露しないこと
外形寸法・重量		本体 385(W)×343(D)×110(H)mm、9kg キーボード 462(W)×194.5(D)×33(H)mm、1.5kg	←	

注1．市販のソフトウェア、ボード類のなかには8MHzで動作しないものがあります。注2．N88-日本語BASIC、N88-BASIC V2モードのみ可能

取り付けには，まず本体カバーの左右4隅のネジと後部のネジを取り，さらに後部のめくら板のネジをはずします。

カバーとめくら板を取り，本体内部の後部にあるサウンド・ボードを取り付けるための端子にあるサウンド・スイッチをINTからEXT側に切り替えたあと，ボードを差し込みます。あとは，カバーを元のように取り付ければOKです（めくら板は不用です）。

そして，後部の出力端子の信号をステレオのライン入力端子につなぎ，デモソフトを走らせてみました。

コンピュータ臭さが消えた！

オドロキ桃の木！というぐらいとてもリアルなサウンドでついついボリュームがあがってしまいました。

今までのFM音源のみを使った演奏では，確かに音自体が楽器そのものの音であり，リアルなのですが，どうしてもコンピュータ臭い硬い音となっていました。しかし，この音はじつに柔らかい！コンピュータで演奏しているとは思えないぐらいです。ドラム・セッションが最高！リズムが付くとこんなにも楽しくなるのでしょうか。

ステレオというのも効いています。左右に音が走り，とても楽しい演奏です。

本体のスピーカからも（ヘッドホン端子からも）その音がでますが，ぜひステレオにつなぎ，スピーカで鳴らしてほしいものです（サウンド・スイッチをEXTからINTに切り替えると本体のスピーカからは，通常のFM音源のみになります。これで同様に演奏させるとその落差に驚かされます）。

演奏させていて思ったことがあります。そう，本体のファンの音が意外と“うるさい！”のです。98などと比べてもとても大きな音がします。サウンド・ボードを取り付けることを考えて作ってあるのなら，ファンの音も考慮してほしかったですね（FA／MAではわかりません）。

65,536色の鮮やかなグラフィック機能

サウンド面だけを言ってきましたが，鮮やかなグラフィックスも実現してくれます。本体の512色中の8色の表示の他に，別売のビデオアート・ボードとビデオアート・ボード対応ディスプレイを利用することにより，ドット単位に65,536色の色彩鮮やかなグラフィックスが可能になります。

最後に特徴を

最後になってしまいましたが，FA／MAの特徴を紹介しておきましょう。

《PC-88FA》価格168.000円

●CPUにμPD70008AC-8（Z80ソフトコンパチブル）を搭載。クロック周波数を4MHz／8MHzに切り替えて使用可能（8MHz時は処理スピードが4MHz時の約1.5倍以上で実行する）。
●320Kバイトタイプ（2D）5インチ・フロッピーディスク・ドライブ2台内蔵。
●メインメモリ64Kバイト実装。
●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。
●FM6音，リズム6音のステレオ12音，SSG音3音にADPCMによるデジタル・サンプリング機能でサウンド強化。
●サウンド機能に対応したシステム・ディスク（BASIC）添付。

《PC-88MA》価格198.000円

●CPUにFH同様，μPD70008AC-8をクロック周波数4MHz／8MHzに切り替えて使用可能。
●1Mバイトタイプ（2HD）5インチ・フロッピーディスク・ドライブ2台内蔵（320Kバイトタイプ・フロッピー読み書き可能）。
●メインメモリ192Kバイト実装。
●JIS第1・第2水準漢字ROM標準実装。新たに辞書ROMを搭載して，辞書ROMによる連文節変換が可能。
●FM6音，リズム6音のステレオ12音とSSG3音，それにADPCMによるデジタル・サンプリング機能によりサウンド強化。
●サウンド機能や日本語変換機能に対応したシステム・ディスク（BASIC）添付。などです。

また，ソフトとしてサウンド機能を生かせる“インスタント・ミュージック”が別売されています。これは，50余り記憶されている曲をベースに主旋律やスピード，リズムを変えたり，60種にものぼる楽器から4種を選んで演奏させたり，自分なりにアレンジして楽しめるものです。

周辺機器として，新たにステレオ演奏も楽しめる15インチ・モニタTV“PC-KD863S（価格118,000円／640×400ドット，アナログRGB，マルチシンク2モード）”が発売になっています。また，安価な640×400ドット，アナログRGB，14インチモニタTV“PC-KD855（価格69,800円）”も発売されました。

FM77AV20/40がパワーアップ！

富士通 FM77AV20EX FM77AV40EX

AVが欲しい！という君に，とてもうれしい話を一つ。

今までのFM77AVがさらにパワーアップして〝FM77AV20EX〞と〝FM77AV40EX〞が発売になりました。

エーッ！新たにでた！と言うことは価格がとても心配なんですがご安心を！

20EXが価格128,000円，40EXが価格168,000円となっています。ともに低価格となり，ますますAVが身近になってきましたね。

前の77AVとどこがちがうのか？

当然ながら，低価格になったのは言うことはありませんが，本体の機能面で言うとつぎの点が変わっています。

《77AV40EX》

●CPUの実行速度が25％アップした。

以前のAV40／20では，MMRメモリ使用時にCPUの動作クロックが2MHzから1.6MHzとなって動作していました。これは，実行速度の低下を表すわけて，今度のAVEXでは，動作クロックがダウンせずに2MHzクロックで動作します。つまり，以前の物と比較すると25％ものスピード・アップとなっているのです。

●V-RAMが増加した！

グラフィックでは，26万色表示や400ライ

《第2表》FM77AV40EX／20EXとAV40／20とのちがい

項	機　　能	FM77AV40EX	AV40	FM77AV20EX	AV20
1	メインCPUクロック（MMR使用時）	2MHz	1.6MHz	2MHz	1.6MHz
2	VRAM	192KB	144KB	96KB	96KB
3	DMA	○	○	○	×
4	カセット I/F	○	○	×	○
5	キーボード	ワイヤード	ワイヤレス	ワイヤード	ワイヤレス
6	市販21ピン対応TVでのデジタイズ	○（オプション）	×	○（オプション）	×
7	市販400ラインアナログ15Pデュアルスキャンモニタ接続	○（オプション）	×	×	×
8	市販ビデオ端子付TV接続	×	×	○（オプション）	×
9	低価格ビデオコンバータ（ビデオカード）	○（オプション）	×	○（オプション）	×

＊従来の周辺機器及びオプションカードも、ビデオディジタイズカード以外は使用可能

《第3表》FM77AV40EXと20EXとの比較表

比較項目	FM77AV40EX	FM77AV20EX
音源（FM音源）（PSG）	FM音源　3声 PSG　3声 ステレオミュージックボックス FM音源8声（ステレオ）	FM音源　3声 PSG　3声 ステレオミュージックボックス FM音源8声（ステレオ）
音色設定（起動時）	本体　77音色 ステレオミュージックボックス　77音色	本体　77音色 ステレオミュージックボックス　77音色
MIDI	ステレオミュージックボックス，MIDIアダプタ	ステレオミュージックボックス，MIDIアダプタ
BASICサポート	PLAY文（OPN，MIDI対応）OUTM文（MIDI対応）ステレオミュージックボックス用ユーティリティ	PLAY文（OPN，MIDI対応）OUTM文（MIDI対応）ステレオミュージックボックス用ユーティリティ
グラフィック画面	320＊200　26万色×1画面 320＊200　4096色×2画面 640＊400　8色×2画面	320＊200　4096色×1画面 640＊200　8色×2画面
ビデオ・デジタイズ	ビデオカード ビデオデジタイズカード	ビデオカード ビデオデジタイズカード
ビデオコンバート	ビデオカード ビデオコンバータ	ビデオカード ビデオコンバータ
ハンディイメージスキャナ	16階調（インターフェースカード必須）	16階調（インターフェースカード必須）
グラフィック用専用LSI	直線補間・論理演算LSI	直線補間・論理演算LSI
BASICサポート	26万色/4,096色　ビデオデジタイズ　スーパーインポーズ	4,096色　ビデオデジタイズ　スーパーインポーズ
モデムカード	1200/300bps全2重　ATコマンド採用　BASICサポート有	1200/300bps全2重　ATコマンド採用　BASICサポート有
辞書	ROM（バッテリバックアップRAM付）	ROM（バッテリバックアップRAM付）
メインRAM	192KB（MAX 448KB）	128KB（MAX 19KB）
VRAM	192KB	96KB
OS	OS-9 Level2	OS-9 Level2

ンの表示が可能ですが，さらにV-RAMを144Kバイトから192Kバイトへと増加させて640×400ドット8色が2画面，320×200ドット4,096色が2画面に増えています。他に320×200ドットの26万色表示画面があり，グラフィックスの表現力がさらにパワーアップしています。

●メインメモリ192Kバイト標準実装

AV40同様に40EXではメインメモリを192Kバイト標準実装しています。さらに拡張RAMカード（FM77EM256）により本体内に最大448Kバイトまで実装可能です。

この大容量メインRAMをRAMディスクとして利用すると高速なファイル・アクセスも可能になります。

●約4万語の辞書ROM搭載

かな漢字変換には，ハンディ・ワープロ〝OASYS Lite〞シリーズと同等の約4万語の辞書をROM化して搭載しています。ディスクに入っている辞書と比較して高速に変換されます。

この変換機能を生かして，F-BASICも日本語機能を強化しています。

●21ピンCRTでもビデオ・デジタイズが可能

オプションのビデオ・デジタイズ・カードを装着すれば，ビデオなどの映像を一瞬に26万色／4096色の画面に取り込むことができます。取り込んだ画像は色を変えたり後から絵を追加するなど自由に修正が可能です。



▲FM77AV20EX

この機能に77EXシリーズでは，市販の21ピンCRTテレビでビデオ・デジタイズが可能になっています。

●AVクリップ・ソフト添付

AVクリップは，400ライン表示をベースとして画像取り込み＋音楽再生機能付き簡易ワープロ・ソフトが添付されています。

《FM77AV20EX》

●CPUの実行速度が25％アップ

77AV40EX同様にCPUの実行速度が25％もアップしています(AV40／20の動作クロックもサポート)。

●DMA(ダイレクト・メモリ・アクセス)機能

AV40のみ搭載されていたDMA機能をAV20EXにも搭載しています。これにより音楽演奏させながらディスクをアクセスさせるなど，ディスク動作と平行して動作が可能です。

●日本語カードによる日本語処理

AV20EXでもAV40EXのような日本語処理が〝日本語カード（FM77-211）〞を装着することで可能になります。

JIS第2水準の漢字ROMも搭載されていますから，日本語処理が一段と便利になります。



▲FM77AV40EX

こんなソフトがある

というわけでいろいろと機能がパワーアップされているわけですが，これを生かすためのソフトがなければだめですね。以下に77AV40EX／20EXを生かすソフトの一部を紹介しましょう。

●〝FMグラフィック・エディタⅡ V1.0〞価格20,000円（型番B273DO80，AV40EX用，320×200ドット 26万色／4,096色および640×400ドット8色サポート）

〝FMグラフィック・エディタ V2.0〞価格12,000円（型番B273DO51，AV40EX／20EX用，320×200ドット4096色）

マウスを使って簡単に色を指定したり，線や色を組み合わせたりして自由に絵が描けるソフトです。もちろんテレビ画面をデジタイズするための機能もあります。

●〝FMファンタビジョン,V1.0〞価格15,000円（型名B273DI30）

アニメーションを作成するのにとても便利なツールです。コマとコマの絵をマウスで描くだけでコマとコマの間をパソコン側が描いてくれるので簡単にアニメーションが作れます。

ハンディ・イメージスキャナの画像データを背景として使ったり〝FMミュージック・エディタで作曲した曲もBGMとして流せます。

● "FMミュージック・エディタ" 価格20,000円（型名B273D91）

本体内蔵のFM音源やミュージック・ボックスを使って，オリジナル曲や楽譜を入力した曲などを演奏させることができます。

楽譜の入力には，マウスを使い音符を五線符に並べていけばOKです。楽譜を読めなくても十分に使いこなせますよ。

作った曲は，F-BASICのプログラムに変換して自分のプログラム内でも使えます。

多段音符の印刷，レイアウト機能，楽譜フォントの拡張，歌詞の入力印刷機能，2DDフロッピーのサポートなどがV1.0から強化されています。

● "FMテレアクト／AV通信　V1.1" 価格15,000円（型名B273B511）

電話回線を介してデータ交換やメール交換を楽しむために便利なソフトで，登録しておいた相手先にワンタッチで通信できるなどパソコン通信になくてはならないソフトです。

ATコマンド対応でヘイズ・コンパチブル・モデムを利用するのに便利になっています。

V1.1となって機能の統合化（相手先の登録機能など）やBBSであるNIFTY-Serve（ニフティーサーブ）のイントロパックが添付されています。

《第４表》ＦＭ77ＡＶ40ＥＸ／20ＥＸ仕様

項目	機種	FM77AV40EX	FM77AV20EX
CPU	メイン	MBL68B09E(クロック周波数2MHz)	
	サブ	MBL68B09E(クロック周波数2MHz)	
メモリ	RAM	メイン　RAM:192KB 標準実装 (Max448KBまで拡張可能) グラフィック RAM:192KB サブシステム RAM: 32KB バックアップ RAM: 8KB(ユーザ登録専用)	メイン　RAM:128KB 標準実装 (Max192KBまで拡張可能) グラフィックVRAM: 96KB
	ROM	F-BASIC V3.0 : 32KB 単語辞書 :256KB サブシステム : 28KB CG(8×8) : 4KB イニシエータ : 8KB JIS 第一水準 :128KB JIS 第二水準 :128KB 拡張サブシステム: 48KB	F-BASIC V3.0: 32KB サブシステム : 28KB CG(8×8) : 4KB イニシエータ : 8KB JIS 第一水準 :128KB
画面表示機能	テキスト表示	表示文字数:最大4000文字 表示構成 :80×50、80×40、80×25 80×20、40×25、40×20 カラー表示 :キャラクター単位で 8色	表示文字数:最大2000文字 表示構成 :80×25、80×20 40×20、40×25 カラー表示 :キャラクタ単位で 8色
	グラフィック表示	(下表)	

モード	解像度	色数（パレット）	画面数	40EX	20EX
1	640×400	8色（パレット付き）	2	○	—
2	320×200	26万色（パレットなし）	1	○	—
3	320×200	4096色（パレット付き）	2	○	—
			1	—	○
4	640×200	8色（パレット付き）	4	○	—
			2	—	○
5	640×200	モノクロ	12	○	—
			6	—	○
6	640×400	モノクロ	6	○	—

注：モード5、6はマルチページ機能による。

項目	機種	FM77AV40EX	FM77AV20EX
画面表示機能	直線補間論理演算LSI	有	
	ビデオデジタイズ	26　万色　上記モード2　で可能 4,096 色　上記モード3　で可能	4,096 色　上記モード3　で可能
	スーパーインポーズ	パソコン画面とテレビ画面の合成が可能（200ラインモード時のみ）	
日本語機能		表示構成:最大40字×25行 40字×50行(ハーフラインモード) 文字構成:16×16ドットマトリクスによる 文字パターン 表示字種:JIS 非漢字 584種 JIS 第一水準漢字 2,965種 JIS 第二水準漢字 3,388種 （すべてROMに内蔵） 辞書　約４万語 ※辞書ROM内蔵により、OASYSライクなカナ漢字変換が使用可能 ※ユーザ登録単語をバッテリバックアップRAMによって記憶できる。	表示構成:最大40字×11行 40字×25行(ハーフラインモード) 文字構成:16×16ドットマトリクスによる 文字パターン 表示字種:JIS 非漢字 584種 JIS 第一水準漢字 2,965種 □JIS 第二水準漢字 3,388種 （すべてROMに内蔵） □辞書　約４万語 □※辞書ROM内蔵により、OASYSライクなカナ漢字変換が使用可能 □※ユーザ登録単語をバックアップRAMによって記憶できる □印は日本語カード(オプション)を実装した場合のみ使用可能
補助記憶装置	フロッピィディスク	3.5インチ、640KB(2DD)×2台 ※外部増設可能(5インチ、320KB(2D)2台まで) R/W 可	
DMA		有	
I/O インターフェース	CRT 標準	アナログRGB(21ピンマルチコネクタ:EIAJ-TTC-003準拠	
	CRT オプション	アナログ15ピン RGBアダプタ	NTSCアダプタ
	プリンタインターフェース	セントロニクス仕様準拠	
	カセットインターフェース	方　式:ソフトによるシリアル・パラレル変換 転送速度:1600bps	無
	汎用 標準	2ポート標準装備 ※ジョイスティック、インテリジェントマウス用	
	汎用 オプション	MIDI、外部FD接続、SCSI(ハードディスク)、HIS(ハンディイメージスキャナ)	
	RS-232C インターフェースヤード	1ポート標準装備 方　式:RS-232C 仕様準拠（同期/非同期選択可能） 転送速度:300、600、1200、2400、4800bps(ソフト切り替え)	
システム拡張	内部	I/O スロット (32ピン): 1個 メモリスロット (48ピン): 1個 ビデオスロット (32ピン): 1個	← メモリスロット (40ピン): 1個 ←
	外部	I/O 拡張バスコネクタ (50ピン): 1個	
サウンド機能		FM音源：3音 + PSG：3音 → 計６重和音が可能	
音声入力端子		入力-RCA ピンジャック(ステレオ):1対　出力-RCA ピンジャック(ステレオ):1対	
ビデオ入力端子		入力-RCA ピンジャック　1個	
時計機能		年月日時分秒（うるう年サポート）　※バッテリーバックアップ付	
キーボード	接続形態	ケーブル接続：ミニ DIN 4ピン	
	キー配列	JIS 準拠 + PFキー、EDITキー	
	キー総数	100キー	
	特殊機能	2キーロールオーバ機能、リピート機能(解除も可能)、スキャンコード読み取り可能、スーパーインポーズ	
電源/消費電力		AC100V、50/60Hz／28W	AC100V、50/60Hz／27W
アウトレット		1個（電源スイッチと非連動）	

便利なハードウエア部

●ハンディ・イメージ・スキャナ（価格24,000円）

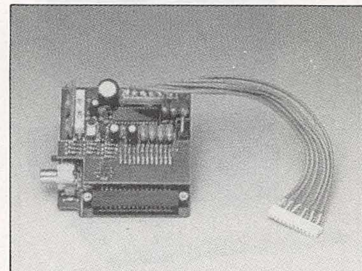
専用インターフェース・カード（価格15,000円）と併用することにより，イラストや写真を白黒16階調で取り込むことができ，画像の拡大や縮小，さらに保存も可能です。FMファンタビジョンやFMグラフィック・エディタと組み合せることで，さらに楽しさが広がります。

●ビデオカード（価格29,800円）

ビデオ・コンバート機能とビデオ・デジタイズ機能を１枚で可能にしました。また，別にビデオ・デジタイズ・カード（価格16,800円）もあります。

このように，低価格化とスピード・アップ化や26万色表示とあいまって，77がさらにおもしろくなってきました。機能を生かしたおもしろいソフトがもっとでることを期待してレポートを終わりにします。


▲ハンディ・イメージスキャナ


▲ビデオカード

初心者のためのプログラム講座

ぶっちぎりテクニック考 入門編

by Kimco

お待たせしましたKimcoです（何!?誰も待っていない？）。ここのところ大忙しして，ベーマガから遠ざかっていたのですが，久々にもどってまいりました。また例によって不定期にボチボチと書いていきますんで，どうぞよろしく。

入門者のために…

前作（ぶっちぎりテクニック考）では，わりとＢＡＳＩＣの中，上級者向けの記事だったのですが，今回はもっと初心者にもわかりやすいものにするつもりです。

そんなわけで，ぶっちぎらないテクニックだけでゲームを作ることを主眼において，ＢＡＳＩＣを覚えたての人もゲームが作れるようになるようにと，話をはじめましょう。

基本テクだけでゲームが作れるか？

ＢＡＳＩＣ初心者にとって，自分でゲームを作ることは一つの目標だと思いますが，実際に，「こんなゲームが作りたい」と思っても，なかなかむずかしいものです。

まず，ひっかかるのがゲームのアルゴリズムの整理です。そのゲームを動かすにはどんなことをすればいいのか，それを，パソコンのプログラム向けに整理しなければなりません。これは他人のプログラムを見るなどして，「こういう動きはこうやって表現する」とか「こういう判定はこう処理する」などを学習することが第一です。

そしてつぎにひっかかるのが，スプライトなどを扱う特殊ステートメントですね。V-RAMのことや２進数の知識が必要になるため，なかなか理解しにくいものです。

さて，それではこの二つの関門を通らなければ，ＢＡＳＩＣでゲームは作れないのか？というと，そうではありません。じつは二番目の関門はクリアしなくてもとりあえずゲームは作れるのです。

基本BASICのみでゲームを

昔のパソコンには，スプライトもＰＣＧ（プログラマブル・キャラクター・ジェネレータ：ユーザー定義のキャラクターが作れる）もついてないものがほとんどしたが，みんな立派にゲームを作っていました。

ではゲーム・キャラクターはどうしたのかと言うと，あらかじめパソコンに入っている文字を，ゲームのキャラクターに見立てて使っていたのです。だいたい，＠や＆♡，◇，♤，♧などがよく使われました。かの有名な平安京エイリアン（知らない人も多いだろうな…）も，はじめのころのパソコン版は，＠（エイリアン）や♧（プレイヤー）などのキャラクターを使っていたのです。

ようするに，普通の文字キャラクターだけでもゲームは作れるのです。今は，やれグラフィックだ，スプライトだ。デカキャラがなくちゃゲームじゃない。という感じですが，せめてアマチュア・ゲームは，そういった派手さではなくて，アイデアで勝負してほしいと思います。

超タイニーＲＰＧ

前置きが長くなってしまいましたが，基本テクと，文字キャラクターで作ったゲームを紹介します。

特殊なテクニックが使えないので，スピードの必要がないＲＰＧを選んだのですが，ちょっとＲＰＧと呼ぶのは悪いような気のするものになってしまいました。

ストーリーはまあ，いわゆる「竜にさらわれたお姫様」です。魔法はありません。

画面上の１文字（K，S，I，A，O，P）などは人物で，その下へ行って話しかけることができます。Kは王様，S，I，Aは店の人，カーソル・キーで動き回るPが自分，右下のPがお姫様です。その他のキャラクターは，上にのってみれば自動的にわかります。

遊びかたは，カーソル・キーで移動，スペース・キーでコマンド選択などです。とにかくやってみればわかります。右下に体力（HP），お金（＄），経験値などが表示されているので，それらに注意しながら，お姫様を助けに行ってください。

プログラムについて

特別なテクニックはほとんど使っていません。みんな基本的なステートメントで書かれているので，初心者にも十分理解できると思います。注意するところは，１０３０行や，２０００行などに見られる。

（Ａ＝２９）

（Ｙ＞８　AND　Ｘ＞８）

のように論理式です。これは，このカッコでくくられた中の判定が，正しければ，－１，まちがっていれば０になる部分で，ＩＦ文を省くためによく使われるのです。たとえば，

Ａ＝（Ｂ＞２）

とすると，

Ｂ＝０　なら　Ａ＝０　（まちがい）

Ｂ＝３　なら　Ａ＝－１　（正しい）

となります。

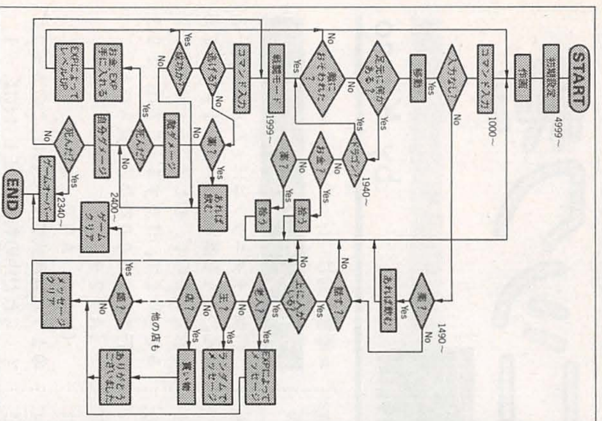
このゲームを実際にやってみて，プログラムを解読すれば，かなりいろんなことがわかるはずです。変数表（第１表）とフローチャート（第１図）も載せておくので参考にしてください。

それから，行番号が，10番とびになっていませんが，これは作った形跡をなるべく残そうとしたためです。ハンパな行番号のところは，あとから付けたしているわけです。こうしてみると結構適当に作っていることがわかると思いますが，ＢＡＳＩＣはこうした試行錯誤ができるので，気軽にゲームの作れる言語と言えるでしょう。みなさんも気軽にどんどんゲームを作ってくださいね。

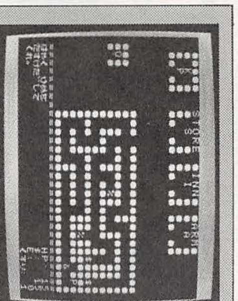
というわけで今回は，フローチャートとプログラムを見て各自勉強してほしいと思います。次回は，実際のプログラムの作りかたを話してみたいと思います。

≪第１表≫変数表

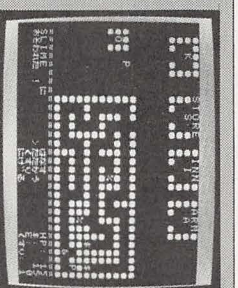
MX，MY…プレイヤーの座標	GD(n)……敵の持っているお金
SW…………プレイヤーの強さ	MOS(n)…敵の名前
SH…………プレイヤーの防御力	KG＄(n)…王様のメッセージ
HZ…………HPの上限	MG＄(n)…老人のメッセージ
EZ…………つぎにレベルアップするEXPの値	FD＄(n)…画面のデータ
EX…………EXP	その他　A＄は文字の受けわたしに
DG…………薬の数	D　は主に敵の種類
HP…………HP（体力）	C　はコマンドの番号
GP…………＄（お金）	ただし，これらの１文字変数は場所によって用途がちがう
PW(n)……敵の強さ（nは種類を表す番号）	



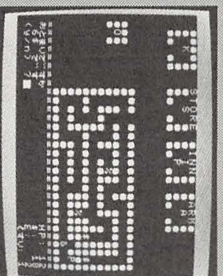
≪第1図≫フローチャート



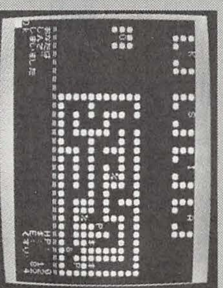
≪写真1≫Kはさしずめ王様かな？右下のお姫様(P)を助けるんだ



≪写真2≫まずは，迷路に入っていく前に経験値をあげねば。スライムが現れた



≪写真3≫宿屋に入って体力回復。または，店でくすりを買っておくのも手だ



≪写真4≫うーむ，武器もそろってないし，これぐらいの経験値じゃ迷路内侵入は不可能か

超タイニーRPGのプログラム・リスト(MSX版)

```
10 GOTO 5000
200 GOSUB 300
205 LOCATE 1,20:PRINT LEFT$(A$,8);
210 LOCATE 1,21:PRINT MID$(A$,9,8);
220 LOCATE 1,22:PRINT MID$(A$,17);:RETURN
300 LOCATE 1,20:PRINT "        ";
310 LOCATE 1,21:PRINT "        ";
320 LOCATE 1,22:PRINT "            ";:RETURN
400 FOR I=0 TO 100:A$=INKEY$:NEXT
410 IF INKEY$="" THEN 410 ELSE RETURN
900 LOCATE 25,20:PRINTUSING"HP:###";HP
910 LOCATE 25,21:PRINTUSING"$:####";GP
920 LOCATE 25,22:PRINTUSING"E:####";EX
930 LOCATE 25,23:PRINTUSING"くすり:##";DG;
940 RETURN
990 '●●● MAIN
1000 A$=INKEY$:A=ASC(A$+"0")
1010 IF A=32 THEN 1500
1020 LOCATE MX,MY:PRINT" ";
1030 XV=(A=29)-(A=28):YV=(A=30)-(A=31)
1040 X=MX+XV:Y=MY+YV
1050 A$=MID$(FD$(Y),X+1,1)
1055 IF A$<"@" AND X>0 AND X<31 AND Y>0 THEN MX=X:MY=Y
1056 IF A$>" " AND A$<"0" THEN 1950
1060 LOCATE MX,MY:PRINT"P";
1100 D=MY¥4:IF INT(RND(1)*30)<D THEN 2000
1190 FOR I=0 TO 59:NEXT I
1200 GOTO 1000
1490 '●●● COM
1500 GOSUB 3000:IF C=0 THEN 1510
1501 IF C<>2 THEN 1000
1502 IF DG=0 THEN 1000
1503 DG=DG-1:HP=HZ:A$="くすりをつかった":GOSUB 200
1504 GOSUB 900:GOSUB 400:GOSUB 300:GOTO 1000
1510 A$=MID$(FD$(MY-1),MX+1,1)
1520 IF A$<>"O" THEN 1550      :'>>>>>> old man
1530 A$=MG$(EX¥80):GOSUB 200
1540 IF EX¥80>=3 THEN SW=100
1545 GOTO 1910
1550 IF A$<>"K" THEN 1600      :'>>>>>> king
1560 A=RND(1)*7:A=A+A*(A>2):A$=KG$(A):GOSUB 200
1570 IF A=1 THEN HP=HZ:GOSUB 900
1580 IF A=2 THEN DG=DG+1
1590 GOTO 1910
1600 IF A$<>"S" THEN 1650      :'>>>>>> shop
1610 A$="くすりはいかが 8$ です (y/n) ?":GOSUB 200
1620 A$=INPUT$(1):IF A$="n" OR A$="N" THEN 1900
1630 IF GP>8 THEN GP=GP-8:DG=DG+1 ELSE 1800
1640 GOTO 1900
1650 IF A$<>"I" THEN 1700      :'>>>>>> inn
1660 A$="おとまりですか 6$ です (y/n) ?":GOSUB 200
1670 A$=INPUT$(1):IF A$="n" OR A$="N" THEN 1900
1680 IF GP>6 THEN GP=GP-6:HP=HZ ELSE 1800
1690 GOTO 1900
1700 IF A$<>"A" THEN 1790      :'>>>>>> arm
1710 A$="どれにしますか ?":GOSUB 200
1720 RESTORE 1730:GOSUB 3010
1730 DATA "パス  $ 0","つるぎ $50","たて   $30","よろい  $90"
1740 ON C+1 GOTO 1900,1760,1770,1780
1760 IF GP>=50 THEN GP=GP-50:SW=SW+2:GOTO 1900 ELSE 1800
1770 IF GP>=30 THEN GP=GP-30:SH=SH+2:GOTO 1900 ELSE 1800
1780 IF GP>=90 THEN GP=GP-90:SH=SH+5:GOTO 1900 ELSE 1800
1790 IF A$<>"P" THEN 1910      :'>>>>>> princess
1791 GOTO 2500
1800 A$="$がたりません":GOSUB 200:GOSUB 400
1900 A$="また        おこしください":GOSUB 200
1910 GOSUB 900:GOSUB 400:GOSUB 300:GOTO 1000
1940 '●●● あしもと
1950 FD$(MY)=LEFT$(FD$(MY),MX)+" "+MID$(FD$(MY),MX+2)
1951 IF A$<>"&" THEN 1960
1955 D=4:GOTO 2004
1960 IF A$<>"$" THEN 1970
1961 A$="たからをみつけた":GOSUB 200
1963 GP=GP+20:GOTO 1990
1970 IF A$<>"%" THEN 1990
1971 A$="くすりをみつけた":GOSUB 200
1972 DG=DG+1
1990 GOSUB 900:GOSUB 400:GOSUB 300:GOTO 1000
1999 '●●● BATTLE
2000 D=RND(1)*(D-1)-(Y>8 AND X>8):IF EX>60 AND D=0 THEN D=1
2004 A$=MO$(D)+" におそわれた !":GOSUB 200
2005 P=PW(D):EH=P*2+RND(1)*P
2100 GOSUB 900:GOSUB 3000:IF C=0 THEN 2100
2110 IF C=3 THEN IF RND(1)*D<1 THEN 2290 ELSE 2140
2120 IF C=2 THEN 2300
2130 EH=EH-SW-RND(1)*SW:IF EH<=0 THEN 2270
2140 A=P+RND(1)*P-SH:HP=HP+A*(A>0):IF HP<=0 THEN HP=0:GOTO 2350
2150 BEEP:A$=MO$(D)+" とせんとうちゅう":GOSUB 200:GOTO 2100
2270 A$=MO$(D)+" をたおした":GOSUB 200:BEEP:BEEP
2275 GP=GP+GD(D):EX=EX+P:IF EX<EZ THEN 2290
2280 SW=SW+1:SH=SH+1:HZ=HZ+EX¥3:EZ=EZ*2
2285 FOR I=1 TO 5:BEEP:FOR J=0 TO I*15:NEXT J,I
2286 A$="レベルが   あがった !":GOSUB 200
2290 GOSUB 900:GOSUB 400:GOSUB 300:GOTO 1190
2300 IF DG=0 THEN 2100
2310 HP=HZ:DG=DG-1:A$="くすりをのんだ":GOSUB 200
2320 GOSUB 900:GOSUB 400:GOTO 2140
2340 '●●● DEAD
2350 GOSUB 900:A$="あなたは      しんで      しまいました":GOSUB 200
2360 FOR I=0 TO 15:BEEP:FOR J=0 TO 150-I*10:NEXT J,I
2370 END
2400 '●●● END
2500 A$="ああ・・・    たすかりました":GOSUB 200:GOSUB 400
2510 A$="あなたの      はたらきに    かんしゃします":GOSUB 200:GOSUB 400
2520 END
2999 '●●● COMM
3000 RESTORE 3004:GOTO 3010
3004 DATA "はなす","たたかう","くすり","にげる"
3009 '●●
3010 C=0
3020 FOR I=0 TO 3:READ A$
3030 LOCATE 15,20+I:PRINT A$;
3040 NEXT I
3110 LOCATE 14,20+C:PRINT" ";
3120 A$=INKEY$:C=C+(C<3)*(A$=CHR$(31))-(C>0)*(A$=CHR$(30))
3130 LOCATE 14,20+C:PRINT">";
3140 IF A$<>" " THEN 3110
3150 FOR I=0 TO 3:LOCATE 14,20+I:PRINT "          ";:NEXT I
3190 RETURN
4999 '●●● READY
5000 CLEAR 2000:DEFINT A-Z:SCREEN 1,0,0:KEY OFF:WIDTH 32
5010 DIM FD$(20)
5900 RESTORE 7010:CLS
5910 FOR I=0 TO 19:READ FD$(I):PRINT FD$(I):NEXT
6000 RESTORE 6900
6005 FOR I=0 TO 2:READ KG$(I):NEXT I
6010 FOR I=0 TO 2:READ MG$(I):NEXT I
6020 FOR I=0 TO 4:READ MO$(I),PW(I),GD(I):NEXT I
6100 MX=4:MY=3:SW=1:SH=0:HZ=15:EZ=10:EX=0:DG=1
6150 HP=HZ:GP=15
6190 GOTO 1000
6900 DATA "はやく ひめを たすけだして くれ。"
6910 DATA "すこしやすんでいくがよい。"
6920 DATA "くすりを もっていくがよい。"
6930 DATA "そなたには    まだ       むりじゃ"
6940 DATA "よくしゅぎょうを つんでいるようじゃな"
6950 DATA "このつるぎでDRAGONを たおすのじゃ"
6959 '      NAME   POW GLD
6960 DATA SLIME , 2,  3
6961 DATA GOHST , 5,  5
6962 DATA GOBLIN,10,  8
6963 DATA TROLL ,18,  2
6964 DATA DRAGON,50,  0
7000 '
7010 DATA "  ●●●●●  STORE ●INN● ●ARM●      "
7020 DATA "  ● K ●  ● S ● ● I ● ● A ●     "
7030 DATA "  ●   ●  ●   ● ●   ● ●   ●     "
7040 DATA "  ●● ●●  ●● ●● ●● ●● ●● ●●     "
7050 DATA "                                "
7060 DATA "                                "
7070 DATA "                                "
7080 DATA "                                "
7090 DATA "          ●●● ●●●●●●●●●●●●●●●●●●"
7100 DATA " ●●●      ●            ●       ●"
7110 DATA " ●O●      ● ● ●●●●●●● ● ●●●●●● ●"
7120 DATA " ● ●      ● ●   ●  %●   ●   ●● ●"
7130 DATA "          ● ●●● ● ●●●●●●● ● ●● ●"
7140 DATA "          ●   ●            ● ●● ●"
7150 DATA "          ●●● ●●●●●●●●●●● ●●$●●$●"
7160 DATA "          ●   ●          ●●%●●●●●●●"
7170 DATA "          ● ●●● ●●●●● ●●●●●● ●P●"
7180 DATA "          ●     ●             &  ●"
7190 DATA "          ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●"
7200 DATA " ==============================="
```

FM音源110番

by Yu-You

コンニチハ，Yu-Youです。

最近めっきりと冷え込んできて，先月ひいたかぜがまだなおりません。最初のうちはティッシュペーパーを使っていたものの，あまりにもその状態がひどく，1日に1箱以上消えていってしまうため，今は安あがりのトイレットペーパーを…ああむなし。病院にいったところ,「現在の生活態度をかえないかぎり絶対になおらないでしょう」と言われショックをうけました。みなさんも気を付けてネ。



Yu-You先生,YK-2先生コンニチハ。

突然ですが2オペレータのFM音源と4オペレータのFM音源とではどうちがうのですか？(私は素人です)

〔神奈川県・K.H.14才〕



でた〜!! しょっぱなから簡単そうに見えて複雑な質問。この質問を答えるには，まずFM音源の理論から説明せねばならないでしょう。

FM音源の“FM”とは“Frequency Moduration”(フレケンシー・モジュレーション：変調）の略なのです。

FM音源は数個のオペレータ（正弦波発振器）を持ち，それらをうまく重ね合わせて変調波形を作りだします（このへんのことは“Let's Play! コンピュータ・ミュージックI”にくわしく書かれているのでそちらを見てください)。

で，本題に入りますが，正弦波しかだせない一つ一つのオペレータをたくさん重ね合わせればそれだけ厚みのある複雑な音を作りだせるということは，少し考えるとわかると思います。つまり，2オペレータのFM音源と4オペレータのFM音源では，4オペレータのFM音源のほうが性能がいいことになります。

私たちが通常使うFM音源には2オペレータから6オペレータまであり，MSXオーディオやファミコンのディスクシステムには2オペレータのものが使われていて，88SRやX68000,ビデオゲームには4オペレータのものが，そしてあの有名なデジタル・シンセサイザーのDX7などには6オペレータのFM音源が使われています。

もう一度結論を言いますと,『オペレータの数は多ければ多いほど性能はいい!!』



Yu -You先生，こんにちは！

僕はMSXユーザーですが，パナソニックのMSXオーディオについて質問があります。

まず一つは，MSXオーディオ対応のゲームソフトは市販されるのでしょうか？

もう一つは，MSXオーディオに対応しているキーボードはだいたいどれぐらいの値段で買えるのかということです。

以上，MSXユーザーを代表して聞きたいと思います!!

〔埼玉県狭山市・渡辺篤志15才〕



11月号でMSXオーディオが紹介されたこともあって，それについての質問がどっときました。自分からMSXユーザーの代表であると名のりでた根性にこたえ，このハガキを選びました。

まず最初の質問ですが，確実にでるかどうかはわかりませんが，対応のソフトを作るのは別に不可能なことではないでしょう。

最近のMSXにはスロットが二つ付いています。そしてそれらのスロットを同時に使うことは，コナミなんかがやっています(スロット2にQバートを…など)。ですから，MSXオーディオ対応のゲームソフトも近々でるのでは？誌上公開質問状の松下さんにハガキをだして，それとなくさぐってみては？

二つ目の質問についてですが，これについては現在YAMAHAの「YK−20」(YK−2さんとはなんの関係もない…）があります。値段はたしか3万円前後だったと思います。これについてもしわかる人がいたら，レポートお願いします。



YK-2先生，Yu-You 先生こんにちは。僕は今，ドラスピの1面のBGMを作っているのですが，最初の「ジャ〜ン」というところがうまくいきません。いい方法があったら教えてください(機種は88SRです)。

〔千葉県佐倉市・佐藤 賢也？才〕



Yu-You先生に質問です。OPM（YM−2151）で，上へのポルタメントはLFOで代用できますが，下へのポルタメントはどうやるとよいのでしょうか。

〔秋田県雄勝郡・伊勢良伸？才〕



これらの質問はほぼ同じ内容ですので，いっしょに答えます。

まずは88SRのほうですが，88SRのMMLはX68000などにくらべて貧弱ですので，ポルタメントをやるのは一苦労します。YM−2203機種においてはLFOを使うのがベストでしょう。あげるポルタメントのときは，PMDを＋128に，さげるときは−128にします。そしてのこぎり波を使い，スピードを500〜1000ぐらいに設定してやるとポルタメントが実現できるはずです。ただし，ここで注意してほしいのは，LFOを使ってできるポルタメントは，1オクターブが限界ですので，それ以上のポルタメントをかけたいときには，マシン語を使うしかありません。また，60SRシリーズにはLFOがないのでポルタメントはかけられないことになります。

つぎにYM−2151機種ですが，これが使われているX68000やX1のFM音源ボードなんかは，MML自体がものすごく強力なものとなっています。ですから，**リスト1**のように1音1音を“&”でつなげると，切れ目のないポルタメントができます。

《リスト1》切れ目のないポルタメントの例

```
L64C&C+&D&D+&E&F&F+G&G+&A
```



Yu-You先生，YK-2先生こんにちは。僕は愛機60SRに先生がたのプログラムを移植して聞いているわけですが，たまに音色データのデチューンの中に負の数がでてきます。あれをそのままデチューン／マルチプルのレジスタにデチューン×16＋マルチプルで書き込んでやるとエラーがでます。どうか教えてください。

P.S.88SRの内蔵音色のデータをぜひ載っけてください。

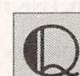
〔埼玉県朝霞市・ろくまるえすあ〜る〕



当然のことと言えます。FM音源のレジスタは，0〜255の整数しかうけつけないのです。ですから，もしデチューンが負になったときは，法則（？）に乗っとって正に直してから書き込んでください。直しかたは，**第1表**にまとめておきます。

《第1表》88SRから60SR移植の際のデチューン値の比較

デチューン	直した後の値(正)
−3	4
−2	5
−1	6
0	0
1	1
2	2
3	3



Yu-You先生こんにちは。最近シンセサイザー，キーボードを買い，本格的にシンセ音楽をはじめようと思うのですが，その関係の本を読んでいるとよくでてくる“リズムマシン”とはいったい何なのですか。また何に使うんでしょうか。

〔愛知県名古屋市・？？？？？15才〕



最近増えてきたシンセ関係の質問，これもすべて別冊『Let's play！コンピュータ・ミュージックI』の影響かな？

まず，この質問に答える前に，リズムマシンと非常に深いかかわりのある「サンプリング」について説明しようと思います。

サンプリングとは簡単に言うと，音声を細かく分割してその時点での周波数を数値としてROM（RAM）内にもっておくと

いうものです。と説明するよりは，源平討魔伝などで「なさけなや」とか「必殺！旋風剣。イヤ～!!」とか「放しませぬぞう」なんていうのが有名ですね。

さて本題のリズムマシンの説明に入りますが，リズムマシンは，いろんなドラム音声（バスドラム，スネア，タムタム，シンバル，ハイハット，etc…）などをサンプリング用データとしてＲＯＭ中に保管し，それをプログラムすることによってドラム音を鳴らすというものです。最近の音楽に使われているものは，ほとんどこのリズムマシンを使っています。

特別企画「PSGに挑戦」

挑 Yu-You先生，おもしろい企画を思いついたので，送ります。

リスト２の音色パラメータは，「FM音源でどこまでＰＳＧに似た音色を作ることができるか」という長ーいタイトルに挑戦した結果です。いかがでしょう，ここでこのパラメータに打ち勝つことができる音色パラメータを募集してみては…？

〔愛知県名古屋市・**Monday ？才**〕

Yu-You：すみません。パラメータの一部(重要部分)を黒ヌリさせてもらいました。でも，彼が送ってきてくれたパラメータははっきり言ってＰＳＧそのもの。YK-2さんもほめていました。

ということで，ここに特別企画を組んで読者からパラメータを募集しようと思います。「ＰＳＧそっくりだ!!」と思うパラメータができた場合，下の応募規定にそってどしどし送ってきてください。ボクやYK-2さんが審査したうえで，Monday君の音色も含めて一番ＰＳＧ音に近いパラメータを作った人に，コミケで売る予定の「Yu-You's Music Vo l，2　X68000コレクション」をプレゼントしようと思います。

《リスト３》X68000スペースハリアーの㊙ファイル

```
        1files

        135 Kバイトが使用可能です
            "A:¥DMTOWER        .GRD"   /*     7680 87/04/29 22:12:24
            "A:¥MUKADEN        .GRD"   /*     6144 87/05/01 02:47:52
            "A:¥CANARY         .GRD"   /*     6144 87/04/29 22:11:52
            "A:¥KINOKO         .GRD"   /*     6400 87/07/08 22:46:00
            "A:¥[illegible]NSB .GRD"   /*     [illegible] 87/05/[illegible] 18:4[illegible]
開発後記     "A:¥OUCH           .VIC"   /*     3840 87/07/14 15:14:30
            "A:¥RCLR           .VIC"   /*     6900 87/09/10 12:01:12
コマンドXモードの ( "A:¥KAIHATSU  .ED "   /*     2772 87/09/13 19:25:20
エディタを使って見る ( "A:¥YUYOU   .ED "   /*     4361 87/09/12 07:05:26
            "A:¥HARRIER        .X  "   /*   187960 87/09/18 17:38:54
            "A:¥COMMAND        .X  "   /*    24736 87/03/15 12:00:00
BASIC LIST  "A:¥AUTOEXEC       .BAT"   /*       10 87/09/18 16:45:30
ベーシックを立ちあ ( "A:¥BATTLE    .BAS"   /*     9826 87/09/01 13:23:06
げてLOAD & RUN !! ( "A:¥LAKESIDE_BAS .  "  /*     5333 87/08/27 15:59:14
            "A:¥SQUILLA        .BAS"   /*     5387 87/09/12 10:16:54
```

応募規定：

リスト２を実行したときに，先に発声されるＰＳＧ音と後に発声されるＦＭ音源音が同じ音色になるように音色パラメータの“？？”となっている場所に数値を入れてください。

ＦＭ77ＡＶ，ＭＺ-2500の方は，各自移植してください。

機種：　ＦＭ77ＡＶシリーズ，ＭＺ-2500
　ＰＣ-8801ＳＲシリーズ
　以上３機種

送りかた：　ハガキに機種，音色パラメータ部分（５×10，ＦＭ77ＡＶは５×11）と住所，氏名，年令を書いて，「ＰＳＧに挑戦」係まで

〆切り　12月15日（当日消印有効）

意 X68000スペースハリアーには，何とすごいストーリーがあったんですネ。ＨＡＹＡＯＨの正体があのコマ犬だったなんて…。

ところで，ＭＵＳＩＣと～ってもよかったですネ。もうよすぎて涙もんです。とくにＯＶＥＲ　ＴＨＥ　ＨＯＲＩＺＯＮなんかはテープにとって友人に聞かせています!?

Yu-You先生，YK-２先生，これからもこの調子でがんばってください。応援してます。

〔神奈川県横浜市・**バブルシステム15才**〕

Yu-You：どうもありがとうございます。こんな感じのハガキがたっくさんとどきまして，もうYu-You自身涙ぐんでいます。これこそYu-Youの活力の源(みなもと)なのだ～～!!　ナニワさんも大よろこび。次期作品にむけて全力をつくしま～す。

と，ここでスペースハリアーfor 68kの㊙ファイルを教えようと思います。一つは開発後記。これはパソコンサンデーなどで紹介されたので知っている人もたくさんいることでしょう。やりかたは，ドライブ０にシステム・ディスクを入れコマンドＸモードを立ちあげます。つぎにドライブ１にハリアーのディスクを入れ，「ＥＤ　ＫＡＩＨＡＴＳＵ．ＥＤ」または，「ＥＤ　ＹＵＹＯＵ．ＥＤ」と実行すると見ることができます。

二つ目は，ミュージック・ファイルです。

これは，ボクがハリアーを開発した松島さんにたのんで，特別に入れてもらったものなのですが，ＢＧＭのベーシック・リストを見れるというものです。

やりかたは，まずシステム・ディスクでＢＡＳＩＣを立ちあげたあと，「ＣＨＤＩＲ“¥”⏎」と実行してください。つぎに，ドライブ０をハリアーのディスクに差し変えて，ＦＩＬＥＳ⏎と実行し，ファイルの最後三つをロードして聞くだけ(**リスト３**参照)です。

きっと満足していただけると思います。

《リスト２》FM音源でPSGにどこまで近づけられるかの問題リスト

```
100 '          CHALLENGE THE PSG
110 '
120 '        FOR    PC-8801 mk2 SR シリーズ
130 '
140 '
150 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD BGM 0
160 DIM AA%(4,9)
170 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
180 READ AA%(X,Y)
190 NEXT:NEXT
200 CMD VOICE AA%
210 '
220 '      AF   OM
230 DATA  ??, 15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
240 '      AR   DR   SR   RR   SL   OL   KS   ML   DT
250 DATA  31,   0,   0,  15,   0,  ??,   0,  ??,   0,   0
260 DATA  31,   0,   0,  15,   0,  ??,   0,  ??,   0,   0
270 DATA  31,   0,   0,  15,   0,  ??,   0,  ??,   0,   0
280 DATA  31,   0,   0,  15,   0,   0,   0,  ??,   0,   0
290 '
300 CLS:PRINT"PSG"
310 CMD PLAY ,,,"T150V15L8Q805A1
320 FOR I=0 TO 100:NEXT
330 CLS:PRINT"FM VOICE"
340 CMD PLAY "T150V15L8Q805A1
```

ＦＭ音源に関する質問のある人は，マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ＦＭ音源110番」まで，ハガキで送ってください。

VGMコンポーザーに聞く！ 第1回

MAKING OF THE VGM

——コナミ編——

インタビュアー：ＹＫ－２

全国のＶＧＭファンのみなさん，お元気ですか？　あと１か月で弱冠二十歳になってしまうＹＫ－２です。今月からスタートするこのコーナーは，各ビデオゲーム・メーカーの音楽担当者をたずねて，あのすばらしいＶＧＭのルーツを探ってしまおう！というものです。

記念すべき第１回目の訪問先は，な，な，なんと！　あのコナミ工業本社！　はるばる神戸まで行って取材してきました。インタビューにお答えしてくれた方は，コナミ開発部音響技術課主任の佐々木嘉則さん。おもにＭＳＸ関係の音楽を作曲，プログラミングを担当されている人です。

佐々木さんの代表作…

ＹＫ－２：さっそくですが，代表作を教えてください。

佐々木：アーケード・マシンが最初なんですけど…，『新入社員とおる君』や『ロードファイター』，『ツインビー』なんかが僕の作品ですね。

　ＭＳＸでは『夢大陸アドベンチャー』と『魔城伝説』を作曲しました。

ＹＫ－２：す，すごい！　名曲ばかりじゃないですか…。『ロードファイター』や『夢大陸』は私，大好きなんですヨ。

佐々木：ありがとうございます。

ＹＫ－２：あれ？　でも最近のゲームが見あたりませんね…。『グラディウス２』とかは担当していないんですか？

佐々木：『グラディウス２』はＳＣＣを搭載したはじめての作品なので，僕はそれを動かすプログラム（ミュージック・ドライバ）を作りました。曲はまったく創っていないんですよ…。ただし，アレンジにはすべてかかわりましたが…。

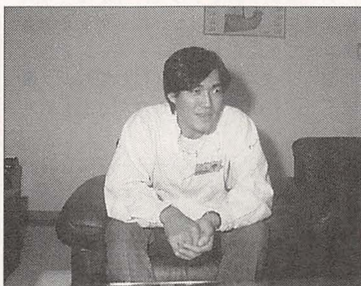
ＹＫ－２：プログラミングもしているんですか？

佐々木：ええ。ミュージック関係だけでなく，ゲーム全体のプログラム調整とかもよくやっています。「詰めのプロ」って呼ばれてるんですヨ。(笑)



▲神戸はポートアイランドにそびえるコナミ工業本社。開発にはもってこいの環境下にある

———佐々木さんは持ち前のプログラミング・テクニックで，ＳＣＣ搭載時におけるミュージック・データの圧縮，ソフト・エンベロープのパラメータのバージョン・アップ，またそれにともなうソフトウエアの負担当の問題をクリアしたという。このようにプログラミング・テクニックにおいてもすばらしい技術を持っているお方なのだ(ひたすら頭があがらないＹＫ－２)。



▲音響技術課の佐々木さん。入社４年目にして主任という若いスタッフの責任者だ

ＹＫ－２：すると，あのＰＳＧの重ねやソフト・エンベロープなどのテクニックも佐々木さんが考えたんですか？

佐々木：そうです。他にＭＳＸでドラム・パターンをはさむとか，いろいろ考えたんですけどね…。あれは元の曲をアレンジする際にメロディの鳴っていないポート（チャンネル）を捜しだしてこまめにノイズを入れていくんですけど，とにかくたいへんです。ちなみにシンセ・ドラムの音は『イーガー皇帝』ではじめて使いました。

映画をみながら効果音創り……

ＹＫ－２：効果音なんかはどうなんですか？

佐々木：ああ，あれも僕がやっています。

ＹＫ－２：ああいったものはどうやって考えるんでしょうか？

佐々木：映画をみながら考えますね。映画で使われている効果音というのはすごく参考になりますよ。あと効果音創りのヒケツは「慣れ」の一言です。

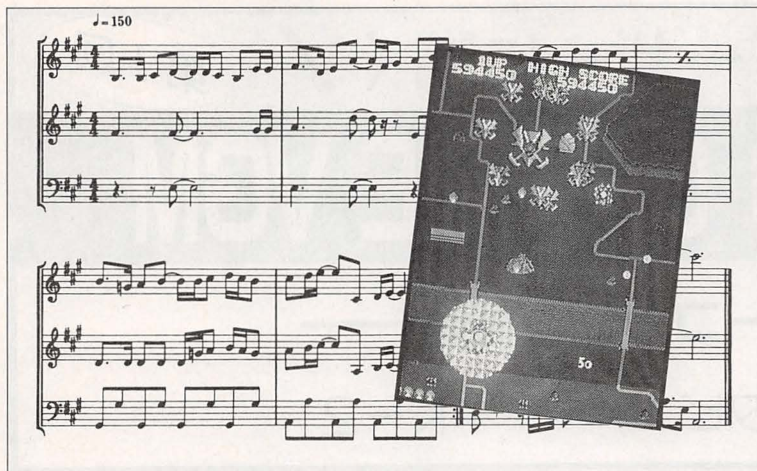
ＹＫ－２：(思いだしたように)そういえば今年のＡＭショーに出展されていた『Ａ－ＪＡＸ』っていうゲームの効果音，すごかったですね。

佐々木：あれはサンプリングを使ってるんですよ。ＢＧＭに使われているドラムの音もそうです。

ＹＫ－２：なるほど。ビデオゲームの効果音も佐々木さんが担当されているんですか？



▲佐々木さんの話に感心しきりのインタビュアーのＹＫ－２



▲佐々木さんが手がけたビデオゲームのツインビーと，その楽譜の一部

佐々木：実際にタッチしてるわけじゃあないですけど…。　ただあれでもまだ満足してるわけではないので，「もっと良くしろ」なんて口出しはしているんです。

早いもの勝ちのこの業界

ＹＫ－２：やっぱ，他社の作品とかも気にしますか？

佐々木：ええ，いちおう注目されるビデオゲームのミュージックは聞いています。じつはセガさんの『アウトラン』のようなフュージョン系の曲はとっくの昔に考えていたんですよ。ところが，ハードの問題なんかでだし渋っていたら先を越されてしまって…。くやしかったですね。

ＹＫ－２：じゃあ今後あのタイプのジャンルの曲は創らないんでしょうか（ひそかに期待するＹＫ－２）？

佐々木：後にだすというのもなんだから，やりません！(笑)

佐々木さんの音楽歴…

ＹＫ－２：突然ですが，音楽はいつごろからやっているんですか？

佐々木：高校３年のときからです。今でもフュージョン系のバンドを組んでいて，ギターをやってます。

ＹＫ－２：それじゃあ，普段はフュージョン系の曲とかよく聞いているんですね？

佐々木：いいえ，そんなことはないですよ。ジャズやクラシックとかジャンルにこだわらず，とにかくいろんな曲を聞いています。

ＹＫ－２：クラシックも好きなんですか(私も好きだったりする)？

佐々木：ムソルグスキーなんかすごく好きですよ！　その他のジャンルではイエスとかＥＬＰとか，ピンク・フロイドなどプログレッシブ・ロックが好きです。最近では歌謡曲もよく聞いてます。

――――佐々木さんは，ジャンルを問わず，いいものは何でも聞くという。片寄った考えを持たずに幅広い目で物を見るということは，何においても大切なことだからだ。コナミのＶＧＭがすばらしいのも，そんな佐々木さんの心意気が伝わっているからであろう。

ＭＳＸにおける佐々木さんの仕事

ＹＫ－２：話はもどりますけど，曲をマシンに打ち込むときはどのようにしているんですか？

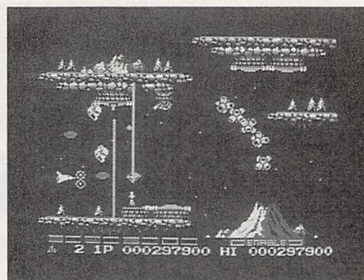
佐々木：専用のエディタを使って，音のデータを16進の形のままで打ち込んでいきます。楽譜とかは書かずに，頭の中に浮かんだメロディをそのままキーボードに打ち込むんですよ。

ＹＫ－２：はあ…(す，すごい！)。それじゃあスランプのときとか大変じゃあないですか？

佐々木：あまりスランプは感じませんね。頭の中にいろんなジャンルの曲がいっぱい詰まってますから。画面に合わせて「このゲームにはこんな曲」というように，けっこう思いつくんです。ただ『魔城伝説』のときはすごかったですよ。なかなかピッタリ当てはまる曲が浮かばなくて…。会社に泊まって，寝ながら鼻歌なんか歌いながら曲を考えて，浮かんだら真っ先にエディタに向かいプログラミングするんです。でも画面のイメージと合っていなくて，結局ボツにしてしまう連続で，同じ曲に１か月かけたこともありました。

ＹＫ－２：その「画面のイメージに合わせる」っていうの，なかなか，むずかしいですからね。ところで，現在コナミにサウンド・スタッフは何名ぐらいいるんですか？

佐々木：20名ぐらいです。ＭＳＸの『グラディウス２』ではその中から優秀なスタッフ数名でプロジェクトを組み，曲をまとめたんですけど，あれは２週間ほどでできたんですよ。



▲特別プロジェクトを編成して２週間でミュージックを完成させたグラディウス２

佐々木さんの考える作曲上達法…

ＹＫ－２：グラ２の曲を２週間…！　どうやったらあんないい曲をそんなにたくさん創れるんですか？　佐々木さん自身で，なんか作曲の上達法でもあったら教えてください！

佐々木：そうですね…。まず，いろいろと人の創った曲を正確にコピーしてみることじゃないですか？　かつてモーツァルトはコピーの天才と呼ばれていたし…。

ＹＫ－２：真似（まね）することで何かメリットでもあるのでしょうか？

佐々木：大事なことだと思いますよ。コピーは決して悪いことではないと思ってるし，その中で自分のオリジナリティを創造していくほうが上達がずっと早いと思います。

ＭＳＸユーザーへ…

ＹＫ－２：最後にソフトを買ってくれたＭＳＸユーザーに対して何か…。

佐々木：ソフトについてくるアンケートははがきに感想を書いて送ってくれると，すごくはげみになります。また「いい物を創ろう！」という意欲がわくんですよ。中には返事を書こうと思うぐらい感動的なことを書いてくれる人もいます。でも，時間がなくて…，それもできないんですよね。

ＹＫ－２：そうですか…。私もこれからコナミを応援するので，がんばってください！

佐々木：はい！どうもありがとうございます。

――――佐々木さんのお話をうかがって，曲のセンスもさることながら，ゲームのイメージに合ったメロディ作りに重点を置いていることがわかりました。そのために，いろんなジャンルの曲を数多く聞きまくり，イメージにそったメロディがすぐに浮かぶことがポイント。そこからイメージをふくらませてオリジナリティをだす――これがコンポーザーのセンスなのでしょう。

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉗

——マウスの仲間たち！——　by　くりひろし

★今回は，前回紹介しきれなかった，ポインティング・デバイスの第2回目です。
★トラック・ボールはかなり昔からある道具で，マウスのでた当時は，マウスより大きくて，ひっくり返したような形だったので「キャット」と呼ばれたこともあります(そういう製品もあったのですね)。
★トラック・ボールがマウスよりも優れている点は，本体を動かす必要がないので場所をとらないことです。また，一般にマウスよりボールが大きいので，より細かな作業に適しているのです。
★ジョイスティックの仲間には，ファミコンでおなじみのジョイパッドがあります。構造は似たようなもので，スイッチが上を向いている程度です。
★いつも言うことですが，買うときには自分のパソコンで使えるものを。ではまた来月。

何が何でもDEMPAビル

電波新聞社員，影くんはベーマガ編集部員である！

彼を編集者にしたベーマガは発行部数50万部をたくらむ謎のパソコン雑誌である

影くんはパソコンの自由と平和のため，プログラムと戦うのだ！

コロコロ

いやーマウスって，手の動きに合せて動くから，道具を意識せずに使えますねー

と，ゆーわけであると便利なマウスの仲間を紹介しよう

まずはマウスの親せき，トラック・ボールだ。使いかたはほとんどマウスと同じ。アーケード・ゲームにもよく使われているね

ころがすためのボール。マウスよりは，ふつう大きめのものが入っている。

ボタンも一つや，三つのものがある。目的に応じて。

データのとりかたもマウスと同じで，ボールのころがった量をこのローラーで検出している。検出部のことをエンコーダという。

データを送るための基板。

やはり手のひらでころがして使うのでマウスほどではないけれど，かなり自由にカーソルを動かせるね

そして，みんなも持ってる，おなじみジョイスティック。スティック・コントローラともいわれている。

スティック。上にトリガ付のものも，マイクロ・スイッチ。上下左右の4方向についていて，どれが押されたかで方向を決める。

ボタン，ゲームによく使うのでトリガともいう。

8方向のは，8個入っているか，2個のかけあわせ。

スティックをささえる部分，バネが入っている。

データを送るための基板。

うおお XE-1PRO はサイコーだぜ！

さて影くん，マウスやトラック・ボールと，ジョイスティックのちがいは何だかわかるかね

……？まさか，ボールがあるか，ないかじゃないですよね？

ぼーるあたま

もちろん，外見はちがうがね，その根本的なちがいは用途にあるのだよ

ボール付のものは，カーソルの移動量とその方向，スティックは移動の方向のみを取りだすのだ

たとえば一定時間に……

マウス	トラック・ボール	ジョイスティック
●早く動かした分だけす早く，より多くカーソルは移動。 ●ゆっくり動かせば，ゆっくり，少しだけカーソルは移動。	⇔	●カーソルの動くスピードは変わらない(一定)ので，移動量も一定。

動かしやすさもあるけれど，そういった理由からゲームにはジョイスティックが，CGツールなど画面中をカーソルが動くものにはマウスやトラック・ボールが使われるのだ

えーんえーん

不適所 不適材

適材，適所っていうことですね！

というわけでまた来月！

パソコンBBS電話帳追補版

このコーナーは，8月に出版された「パソコンＢＢＳ電話帳」（定価1,500円）の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットをはじめたり，パソコンＢＢＳ電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

新規ネット紹介

■HAT—NETWORK

・ちまたのネットワークを駆け巡る，あの〔…はっと…〕があなたの電話料金をあげさせる，おもしろＮＥＴを開局！
・アクセス電話番号：0492-86-0222
・通信速度：300／1200bps自動切替
・プロトコル：N81XN
・運営時間：22：00～6：00
・住所：〒350-02　埼玉県入間郡鶴ヶ島町藤金876番地７
・運営者名：橋本利浩
・ゲスト用ＩＤ：ＧＵＥＳＴ
・ゲスト使用の制限：特定のボードは読み書き不可。ＭＡＩＬはＳＹＳＯＰへのみ。ＣＨＡＴは可能。
・入会について：入会金，会費は無料。どなたでもＯＫ！会員にはオリジナルＴシャツ，テレホン・カードのプレゼントもあり。
・ネットワーカーに望むこと：マナーを守り，R.O.Mにならないように！

■OS—9UG／BBS

・ＯＳ－９ユーザー会会員のためのBBS，非会員もパスワードでアクセスできます。
・アクセス電話番号：03-759-3309
・通信速度：300／1200bps
・プロトコル：N81XN
・オプション：XMODEM
・運営時間：24時間
・会員数：200名
・住所：〒145　東京都大田区田園調布南19-17
・運営者名：新美　誠（ＳＹＳＯＰ）
・連絡先電話番号：03-759-6504
・ゲストＩＤ：Test User
・ゲスト用パスワード：ＯＳ－９
・ゲスト使用の制限：電子メールに必要なＩＤ登録ができない。
・入会について：ＯＳ－９に興味があるかたで，ＯＳ－９ユーザー会に入会されたかたが対照。入会金5,000円，年会費一般5,000円，学生3,000円が必要です。

■FK—NET

・技術情報交流を目的とした日本一カタイＢＢＳです！
・アクセス電話番号：0776-55-1550
・通信速度：300／1200自動切替
・プロトコル：N81XN
・運営時間：24時間
・会員数：144名
・住所：〒910　福井市川合鷲塚町61
・運営者名：福井県工業技術センター　繊維製品製造システム技術研究組合
・連絡先電話番号：0776-55-0664
・ゲスト用ＩＤ：ＧＵＥＳＴＪ（漢字端末）ＧＵＥＳＴ（カナ端末）
・ゲスト使用制限：一部に制限あり。
・入会について：誰でも会員になれ，入会金，会費は無料
・オンライン・サインアップ：可能
・ＩＤ登録について：ＩＤ登録の際はなるべく本名を登録し，所属等も明らかにしてください。
・ネットワーカーに望むこと：情報交流等にどんどん活用してください。プログラムをダウンロードしたら必ず使った感想を聞かせてください。

■TAKO—Network

・太田貴子さんの情報交換ＢＢＳ
・アクセス電話番号：0798-67-5369
・通信速度：300／1200bps
・プロトコル：N81XN
・オプション：XMODEN
・運営時間：24時間
・会員数：150名
・住所：〒664　兵庫県伊丹市南野小豆領974
・運営者名：森下秀明
・ゲスト用ＩＤ：ＴＡＫＡＫＯ
・ゲスト使用の制限：特定ボードのみ使用可能。メールはＳＹＳＯＰあてのみ。
・入会について：入会の制限はありません。入会金，会費等は無料です。
・会員へのメッセージ：ダイレクト・コマンド式なので，電話代が節約できます。
・ネットワーカーに望むこと：ＢＢＳの特徴を有効に利用して，情報交換をしよう。
・メニュー：貴子ボード，アニメトーク，アイドル・トーク，フリートーク，アナザーＢＢＳ，ワーク・ショップ，ＴＡＫＯＰＤＳ，貴子ファンクラブ他

■オリーブNET

・オリーブ香る香川に誕生した地域密着形のふれあいネットです。
・今までのメディアからこぼれ落ちたおもしろ情報を拾い集めようと思います。積極的な参加をお待ちしています。
・アクセス電話番号：0878-51-9801
・通信速度：300／1200bps
・プロトコル：N81XN
・オプション：XMODEM
・運営時間：24時間
・会員数：300名
・住所：〒760 香川県高松市錦町2-4-8 ＮＴＴ香川支社内
・運営者名：オリーブNET事務局
・連絡先電話番号：0878-39-9005
・ゲスト用ＩＤ：ＧＵＥＳＴ
・ゲスト使用の制限：メールはＳＹＳＯＰのみ。ファイル・キャビネットが見られない。
・入会について：入会対象，入会者制限などはなし。入会金，会費もなし。
・オンライン・サインアップ：なし
・ネットワーカーに望むこと：ＢＢＳは書き込みによって支えられています。積極的なポストをお願いします。
・メニュー：電子掲示板，ファイル関係，電子メール，ＣＨＡＴ

■YOU—NET

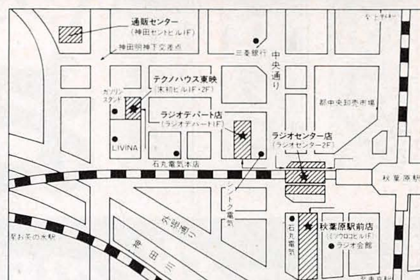
・熊本のＹＯＵ，友達のＹＯＵ，遊びのＹＯＵの意味合いを持ったローカル的なコミュニケーションの広場を提供します。
・アクセス電話番号：096-362-9801
・プロトコル：N81XN
・オプション：XMODEM
・運営時間：24時間
・住所：〒862　熊本市九品寺1-2-11
・運営者名：ＮＴＴ熊本支社データベース課内ＹＯＵ－ＮＥＴ事務局
・連絡先電話番号：096-363-7054
・ゲスト用ＩＤ：ＧＵＥＳＴ
・ゲスト使用の制限：メールはＳＹＳＯＰあてのみ。会員相互のメール交換はできません。
・入会について：入会はだれでもできますが個人名で登録してください。入会金，会費は無料です。
・ネットワーカーに望むこと：どんどんアクセスして自分なりの利用方法を考えてください。使用状況をみて回線の増設も考えます。
・メニュー：落書帳，自己紹介コーナー，売り・買い・交換しましょう，教えてください・教えます，肥後の催しもの，名所・旧跡を訪ねて，ＮＴＴ広場他。

★情報を待ってます★

本コーナーに，ＢＢＳ局の情報をお寄せください。本記事を参考にするか，「パソコンＢＢＳ電話帳」の最終ページをご覧ください。送付先は〒141東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン「ＢＢＳ電話帳」係です。

創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……………………秋葉原の東映無線



超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

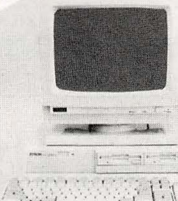
回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	0	1.95	3.9	6	7.2	9	10.8	12	14.4	18	21.6	25.2	28.8

通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 ㊂9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

PC-8001mkIISR
限定超特価
¥14,800



注番B12-01
PC-9801U2
+FTC-12GTS-A1
(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥377,800➡**56%OFF** ¥167,000

注番B12-02
PC-9801VM21
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥469,800➡**31%OFF** ¥325,000

注番B12-03
PC-9801VM21
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥539,600➡**30%OFF** ¥376,000

注番B12-04
PC-9801VX21
+CU-14AD
(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用、4050/2000文字)
¥517,800➡**28%OFF** ¥376,000

注番B12-05
PC-9801VX21
+CU-14AD
(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用、4050/2000文字)
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥587,600➡**29%OFF** ¥418,000

注番B12-06
PC-9801VX21
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥512,800➡**30%OFF** ¥363,000

注番B12-07
PC-9801VX21
+FTC-12GTU-H(東映、D/A対応、超高解像度12型カラーディスプレイ)
+NM-9950(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(15×11)500枚
¥794,800➡**35%OFF** ¥524,000

注番B12-08
PC-8801FH/30
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥247,800➡**33%OFF** ¥167,000

注番B12-09
PC-88VA
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥377,800➡**26%OFF** ¥280,000

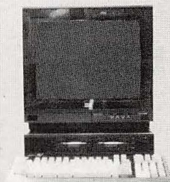
注番B12-10
PC-286U-STD(エプソン、本体)
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥327,800➡**27%OFF** ¥242,000

注番B12-11
PC-286U-STD(エプソン、本体)
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥397,600➡**29%OFF** ¥286,000

注番B12-12
PC-286V-STD(エプソン、本体)
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥377,800➡**26%OFF** ¥280,000

注番B12-13
PC-286VH20(エプソン、本体、20MB HDD内蔵)
+FTC-12GTU-H
(東映、D/A対応、超高解像度12型カラーディスプレイ)
¥557,800➡**27%OFF** ¥408,000

FM16βFDII
+MB27110(JISキーボード)
¥405,000
限定超特価
¥270,000

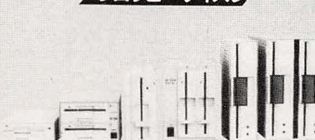


注番B12-14
FM77AV20-2
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥273,800➡**51%OFF** ¥135,000

注番B12-15
FM77AV20-2
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
+TR-24CLf(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥350,400➡**50%OFF** ¥176,000

注番B12-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
+TR-24CLf(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥458,600➡**44%OFF** ¥260,000

フロッピーディスク



注番B12-17
TF-35VS(テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥38,800➡**13%OFF** ¥34,000

注番B12-18
GD-35W(グロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、PC用)
~~¥69,000~~

注番B12-19
TF-55S(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡**24%OFF** ¥37,500

注番B12-20
GD-55MS(グロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、PC用)
~~¥79,000~~

注番B12-21
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥38,000

注番B12-22
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥70,000

ディスプレイ

注番B12-23
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡**20%OFF** ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B12-24
KH-12G:12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡**20%OFF** ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B12-25
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡**20%OFF** ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B12-26
FTC-148MH:東映、14型カラーディスプレイ、32/25kHz自動切替式、0.26mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥198,000➡**25%OFF** ~~¥148,000~~

注番B12-27
CD-208MH:東映、20型カラーディスプレイ、32/25kHz自動切替式、0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥398,000➡**25%OFF** ~~¥298,000~~

注番B12-28
CMT-146L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字
¥89,800➡**47%OFF** ¥48,000

注番B12-29
CU-14AD:シャープ、14型カラーディスプレイ、25/15kHz自動切替式、アナログ専用、0.31mmドットピッチ、ハイコントラストCRT
¥84,800➡**26%OFF** ¥63,000

注番B12-30
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡**20%OFF** ¥28,000

プリンター

注番B12-31
PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥158,000➡**63%OFF** ¥59,800

注番B12-32
VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC/FM用)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
+プリンターケーブル
¥162,500➡**41%OFF** ¥97,000

注番B12-33
VP-85K(エプソン、10"ドットインパクト・漢字プリンター、PC/FM用)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
+プリンターケーブル
¥132,500➡**39%OFF** ¥81,000

注番B12-34
AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥69,800➡**39%OFF** ¥43,000

注番B12-35
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC/FM用)
+ロール紙ホルダー
+プリンターケーブル
¥78,800➡**50%OFF** ¥39,800

注番B12-36
AR-2410(スター精密、15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
¥114,000➡**39%OFF** ¥69,800

注番B12-37
AR-2415(スター精密、15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
¥144,000➡**42%OFF** ~~¥84,800~~

厳選周辺機器シリーズ

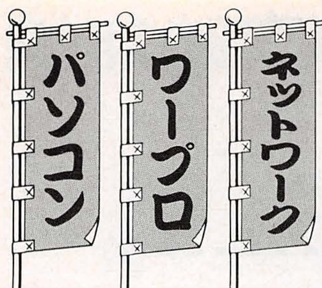
Ⓐ FD-55BR(増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用)……¥60,000➡**67%OFF** ¥19,800
Ⓑ FD-1157C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)……¥80,000➡**69%OFF** ¥25,000
Ⓒ FD-1157D(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)……¥60,000➡**54%OFF** ¥28,000
Ⓓ LHD-320N(ロジテック、20MBハードディスク、85ms、I/F付、PC用)……¥198,000➡**40%OFF** ¥119,000
Ⓔ HDD-20S(エプソン、20MBハードディスク、85ms、I/F付、PC用)……¥198,000➡**30%OFF** ¥140,000
Ⓕ GHD-540(グロリア、40MBハードディスク、40ms、I/F付、PC用)……¥248,000➡**20%OFF** ¥198,000
Ⓖ PC-8001mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡**54%OFF** ¥15,000
Ⓗ TK-85(NEC、トレーニングワンボードコンピュータ、CPU 8085使用)+電源……¥38,000
Ⓘ MD-1200E(オムロン、モデム、300bps・1200bps全二重、RS-232Cケーブル付)……¥24,800➡**15%OFF** ¥21,000
Ⓙ GT-100(エプソン、ハンディ・イメージスキャナー、ソフト付、PC-9801用)……¥54,800➡**22%OFF** ¥42,800
Ⓚ PCマウス(PC-9801シリーズ用)……¥9,500➡**39%OFF** ¥5,800
Ⓛ HP-11C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ)……¥12,000
Ⓜ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)……¥21,000
Ⓝ COPY-JACK(プラス、ハンディコピー)……¥58,000➡**66%OFF** ¥19,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内
■マイコン・計測器・アンテナ
● ラジオセンター店/TEL03-253-0987(代)
● ラジオデパート店/TEL03-251-1014(代)
● テクノハウス東映/TEL03-253-9896(代)
■オーディオ・ビデオ・CD・LD
● 秋葉原駅前店/TEL03-253-5741(代)

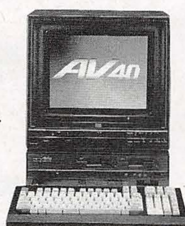


〈シスペック全店〉新製品がいっぱい
お買得品満載

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

FM77AV20EX/40EX 新製品
新製品の価格はお問い合わせ下さい

富士通FM77AV20 40



自由な感性を
志向する人びとへ…
マルチ・クリエイ
ティブ・パソコン

AV20お求めやすい基本セット 注番 B12-7701

FM77AV20-2	¥168,000
14″カラーモニタ(21ピンアナログ対応)	¥49,800
モニタケーブル	¥2,800

セット合計定価 ¥220,600
50% OFF 特価¥110,300
クレジット例 ¥5,300×24回

AV20純製基本セット 注番 B12-7702

FM77-AV20-2	¥168,000
FMTV-152	¥89,800
生ディスケット10枚サービス	

セット合計定価 ¥257,800
47% OFF 特価¥136,600
クレジット例 ¥6,500×24回

AV20プリンタを加えた標準セット 注番 B12-7703

FM77-AV20-2	¥168,000
FMTV-152	¥89,800
スター TR-24CLF	¥69,800

セット合計定価 ¥327,600
46% OFF 特価¥176,900
クレジット例 ¥8,410×24回

AV40基本セット 注番 B12-7704

FM77-AV40	¥228,000
FMTV-154	¥138,000

セット合計定価 ¥366,000
46% OFF 特価¥197,600
クレジット例 ¥9,400×24回

AV40おすすめセット 注番 B12-7705

FM77AV40	¥228,000
FMTV-154	¥138,000
エプソン AP-80EX	¥64,800
FM対応ROMカプセル	¥3,000
プリンタケーブル	¥4,000

セット合計定価 ¥437,800
43% OFF 特価¥249,500
クレジット例 ¥8,320×36回



シャープ X-1ターボZお買得セット 注番 B12-X01

CZ-880C	¥218,000
15″マルチスキャンディスプレイTV	¥128,000

セット合計定価 ¥346,000
30% OFF 特価¥238,000
クレジット例 ¥7,800×36回





X-68000お求めやすい基本セット 注番 B12-X02

CZ-600C	¥369,000
CZ-600D	¥129,800
CZ-6STIE(チルトスタンド)	¥5,800

セット合計定価 ¥504,600
シスペック特価

特選お買得プリンター

スター TR-24CL 標準価格 ¥69,800
特価¥39,800 クレジット例¥3,550×12回

スター AR-2410+カットシートフィーダ 標準価格 ¥114,000
特価¥69,800 クレジット例¥3,800×20回

今月の特選品コーナー

アイワモデム PV-A1200(通信ソフトスーパートーク付)
標準価格 ¥39,800➡特価¥29,800

オムロンモデム MD1200E
標準価格 ¥24,800➡特価¥19,800

NECプリンタ NM-9400S(第2水準漢字ROM付)
標準価格 ¥310,000➡特価¥79,800

有名メーカー PC-98用20Mハードディスクユニット
¥98,000

一年間のご愛顧に感謝して!!
地方の方優遇セット(通販のみ取扱い、各3セット限定)

Ⓐ PC-9801VX41+PC-KD854+VP-1000+MD2HD(10枚)
標準価格 ¥873,800➡特価¥618,000

Ⓑ PC-286V-STD+PC-KD854+MD2HD(10枚)
標準価格 ¥387,800➡特価¥290,000

Ⓒ PC-286V-H20+PC-KD854+MD2HD(10枚)
標準価格 ¥522,800➡特価¥400,000

Ⓓ PC-286STD+PC-KD854+MD2HD(10枚)
標準価格 ¥446,800➡特価¥295,000

Ⓐ〜Ⓓのモニターをシャープ CU-14ADへ変更の場合はさらに値引き致します。

専門店だから安い!
買って安心!

全商品、超特価ご奉仕
広告掲載外の本体、周辺機器、ソフト等々、組み合わせ自由自在。超特価でご利用できます。

すべて完全保証付
新品はメーカー保証一年間。初期不良は即交換いたします。

超低金利のクレジット
回数1〜60回、長期利用も低金利でグーンと有利。

お支払い自由、お楽しみクレジット
お客様のご予算に合わせて計算いたします。ぜひご相談下さい。

ボーナス払いもOK!
ボーナス一括払い、夏と冬のボーナス二回払いもご利用下さい。

頭金なし。ゆっくりクレジット
商品は今すぐお届け。お申し込みいただければ、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

高額下取り
お手持ちのパソコンを下取り、わずかな予算で買い換えもOK。クレジットもご利用出来ます。

配達日指定OK!
留守がちのお客様のご都合に合わせて配達いたします。日曜・祭日もOK!

シスペック 株式会社
年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

秋葉原本店 ☎03-257-6337
秋葉原2号店 ☎03-257-6340
名古屋1号店 ☎052-263-1629
ラジカン1号店 ☎03-257-6345
ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504
名古屋2号店 ☎052-241-0921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

お申し込み、お見積は、FAXにてもOK。(24時間受付) FAX東京03-255-9055

プレゼントがいっぱい!
年末セール!

秋葉原本店
新装オープン!! 記念大特価! 今がチャンス!!

パソコンをセットでお買上げの方プリンターまで置けるパソコンデスク通常価格¥19,800の品を**特別価格¥10,000**にてサービスします

NEC パーソナルコンピュータ
PC-8801FH/MH

PC-8801FH/30お買得セット 注番 B12-8801

PC-8801FH/30	¥168,000
14″カラーモニタ	¥ 89,800
生ディスケット10枚サービス	

セット合計定価¥257,800
40% OFF **特価¥154,600**
クレジット例 ¥7,400×24回

PC-8801FH/30おすすめセット 注番 B12-8802

PC-8801FH/30	¥168,000
14″カラーモニタ	¥89,800
エプソン AP-80EX(PC)	¥69,800

セット合計定価¥327,600
39% OFF **特価¥199,800**
クレジット例 ¥9,500×24回

PC-8801MH基本セット 注番 B12-8803

PC-8801MH	¥208,000
14″カラーモニタ	¥89,800
生ディスケット10枚サービス	

セット合計定価¥297,800
40% OFF **特価¥178,600**
クレジット例 ¥8,500×24回

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット
NEC
PC-9801VX21

PC-9801VX21おすすめセット 注番 B12-9801

PC-9801VX21	¥433,000
シャープ モニタCU-14AD	¥ 84,800
スター AR2410+カットシートフィーダ	¥114,000

セット合計定価¥631,800
30% OFF **特価¥420,000**
クレジット例 ¥13,700 ×36回

NEC
PC-8801FA MA
定価¥168,000 定価¥198,000

新製品の価格はお問い合わせ下さい



PC-9801UX21
定価¥348,000



NEC
PC-98LT
Model 11 定価¥248,000

NEC
PC-88VA

PC-88VA標準セット 注番 B12-8804

PC-88VA	¥298,000
PC-KD862	¥ 99,800
エプソン VP-85K	¥118,000
PC用カートリッジ	¥10,000
プリンタケーブル	¥ 4,500

セット合計定価¥530,300
36% OFF **特価¥359,000**
クレジット例 ¥12,000×36回

エプソン
PC-286

エプソン PC-286おすすめセット 注番 B12-2801

PC-286STD	¥357,000
PC-286CD	¥118,000
NM-9950	¥245,000

セット合計定価¥720,000
45% OFF **特価¥399,500**
クレジット例 ¥13,400×36回

シスペックホット情報
展示品・旧型品・新古品・棚ずれ品 大処分!!
〈台数限定につき早い者勝ち〉

パソコン本体

NEC	PC-8801FH/30	¥98,000	(4台限り)
	PC-8801MH	¥119,000	(4台限り)
	PC-9801VX4	¥380,000	(3台限り)
富士通	FM77AV20-2	¥85,000	(2台限り)
	FMR-30FD(キーボード付)	¥189,000	(2台限り)
	FMR-50FD(〃)	¥205,000	(2台限り)
	FMR-60FD(〃)	¥242,500	(2台限り)
	16π50音128KB	¥38,000	(7台限り)
	16π50音448KB	¥53,000	(5台限り)
シャープ	CZ-880C	¥138,000	(2台限り)
	CZ-600CE	¥264,000	(2台限り)
エプソン	PC-286STD	¥215,000	(3台限り)

モニタ

NEC	PC-KD854	¥55,000	(4台限り)
	PC-TV352	¥74,000	(2台限り)
シャープ	CU-14GE	¥28,000	(1台限り)
	CU-14FA	¥28,000	(3台限り)
富士通	FMTV-152	¥43,000	(3台限り)
	FMDPC433	¥61,500	(2台限り)
	FMDPC631D	¥105,000	(2台限り)
エプソン	PC-286CD	¥68,000	(3台限り)

プリンタ

NEC	PC-PR101TL	¥54,000	(2台限り)
	NM-9700	¥95,000	(2台限り)
	NM-9950	¥125,000	(3台限り)
エプソン	AP-80EX(PC)	¥43,000	(2台限り)
	VP-85K	¥65,000	(4台限り)
	VP-135K	¥78,000	(2台限り)
	VP-2500	¥110,000	(2台限り)
横河	NP-510	¥48,000	(1台限り)
スター	AR2410	¥65,000	(2台限り)
	AR2415	¥78,000	(2台限り)
	TR-24CL	¥38,000	(3台限り)

その他

ロジテック	LHD-320N	¥110,000	(1台限り)
エプソン	HDD-20S	¥120,000	(2台限り)
ICM	HD-4020	¥130,000	(1台限り)
ランドコンピュータ	LHDU-40	¥140,000	(1台限り)
アイワ	PV-A1200	¥25,500	(2台限り)
オムロン	MD-1200E	¥18,800	(2台限り)
日本メディアネットワーク	JM-1200S	¥19,800	(2台限り)
富士通	16πコボルROM	¥15,000	(6台限り)
	FM77EM64	¥6,400	(10台限り)
エプソン	SR-30(ケーブル付)	¥9,980	(5台限り)

いいもの先取り、お楽しみクレジット! お支払い等はぜひご相談下さい。ボーナス一括払いもOK!!

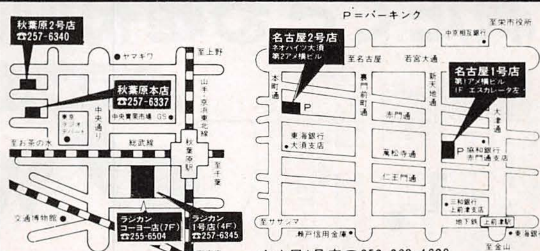
東京☎03-257-0281

札幌☎011-643-8345	大阪☎06-641-1967
仙台☎0222-71-8774	徳島☎0886-53-8663
金沢☎0762-22-3006	広島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630	熊本☎096-322-0995

シスペック通販部 TONEシステムズ☎03-257-0281
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

銀行振込:振込の際、商品名・注番等、お電話にてご連絡下さい。
★振込先…富士銀行 神田支店 普通No.1336315 トーンシステムズ

シスペック各店ご案内



年中無休 営AM10:00〜PM19:00

名古屋1号店☎052-263-1629
〒460 名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横ビル
●1号店 定休日=月曜日 営AM10:00〜PM19:00
●2号店 定休日=水曜日 営AM10:00〜PM19:00



冬のボーナス一括払い。金利無料

商品先取り **0120-009898**

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

お申し込みは今すぐお電話で!!

受付時間
AM 9:30
▼
PM 9:00

充実のサポート体制

全品長期保証付!

メーカー保証プラス当社保証1年(商品により、メーカー半年保証、当社半年保証)

商品の組み合せ自由!

本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

超低金利クレジット。

お支払い回数が1回~72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。
お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

ボーナス2回払いOK!

月々のお支払いはまったくナシ!お支払いは夏と冬のボーナスで……

代金引換システム。

現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK!

全国無料配送!

一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します。
(但し5万円以上の商品に限ります。)

配達日指定OK!

留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK!

高額下取りサービス!

お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

全国を完全サポートするウェーブ・アイ

藤沢	0466(43)1775	東京	03(226)9286
		静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
函館	0138(27)5629	大阪	06(362)5057
盛岡	0196(24)3172	岡山	0862(24)5524
仙台	022(267)5371	高松	0878(33)0663
新潟	0252(75)5076	広島	082(293)0811
長野	0262(35)5661	福岡	092(481)0502
金沢	0762(24)2251	熊本	096(363)5077
宇都宮	0286(27)3226	鹿児島	0992(56)3973
千葉	0472(50)9523	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は、保護者とご一緒にお電話下さい。

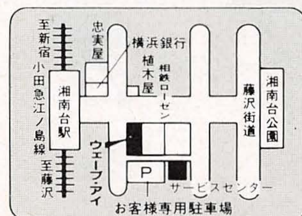
おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 印
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

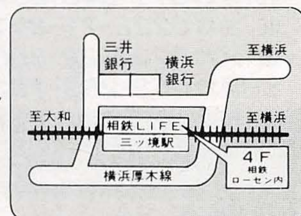
満足できる超特価&超低金利が魅力です。



湘南台店☎0466-43-1771



〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1



三ッ境店☎045-363-7044

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

第二・第三火曜日は定休日です。(祝日・祭日は除く)

ベストセラーには、次代への責任があります。

32bit98、誕生。



PC-98XL² ダブル

いま、32ビットCPUの圧倒的パワーとPC-9800シリーズの豊かな資産が、大きく手をむすぶ。

プラン1201　98XL²純正基本セット　TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26㎜マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	1,263,000円

ウェーブ・アイ特価

月額×回数	ボーナス
18,000円×48回	ボーナス39,400円×8回
15,000円×60回	ボーナス32,700円×10回
13,000円×72回	ボーナス28,200円×12回
17,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1202　98XL²本格ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
NM　9950(136ケタ、カラー漢字プリンター)	245,000円
Lotus1-2-3R2-1J(表計算、データベース、グラフ)	98,000円
Lotus4word(ワープロソフト)	25,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3000円
定価合計	1,691,000円

ウェーブ・アイ特価

月額×回数	ボーナス
23,000円×48回	ボーナス50,900円×8回
19,000円×60回	ボーナス43,300円×10回
16,000円×72回	ボーナス40,200円×12回
22,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1203　98XL²純正本格セット　TELにて

品名	価格
PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
PC-PR406LP(48ドットの高品質印字レーザープリンタ)	433,000円
PC-PR406LP-01(B5用紙カセット)	6,000円
PC-PR406LP-11(トナーセット約3000枚使用可)	6,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	1,765,000円

ウェーブ・アイ特価

月額×回数	ボーナス
24,000円×48回	ボーナス55,700円×8回
20,000円×60回	ボーナス46,200円×10回
17,000円×72回	ボーナス41,900円×12回
23,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VX21



明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット。

プラン1204　VX21お買得基本セット　32%引

品名	価格
PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ　アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	546,800円

特価370,000円

月額×回数	ボーナス
8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス19,000円×10回
8,100円×60回	ボーナス　なし

プラン1205　VX21超お買得ワープロセット　32%引

品名	価格
PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800円
AR-2410(80ケタ、24ドットシリアル漢字プリンタ)	114,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	723,300円

特価489,000円

月額×回数	ボーナス
10,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
7,000円×60回	ボーナス20,500円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1206　VX21本格ワープロセット　29%引

品名	価格
PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-PR201TL(136ケタ、熱転写カラープリンター	135,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PD-11(縦型パソコンラック)	38,000円
B4カット紙500枚	3,000円
定価合計	790,800円

特価555,000円

月額×回数	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス25,300円×8回
8,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
10,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1207　VX21お買得ビジネスセット　32%引

品名	価格
PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AR-2415(136ケタ、24ドット漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
Lotus1-2-3(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
Lotus 4word(ワープロソフト)	25,000円
MS-50(マウス)	9,800円
ED-3000(縦型パソコンデスク)	22,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	848,900円

特価578,000円

月額×回数	ボーナス
10,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
9,000円×60回	ボーナス19,900円×10回
7,000円×72回	ボーナス22,000円×12回
10,600円×72回	ボーナス　なし

プラン1208　VX21実戦ビジネスセット　32%引

品名	価格
PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
NM-9950(136ケタ、カラー漢字プリンター)	245,000円
Lotus1-2-3R2・1J(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-129-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
MS-50(バスマウス)	9,800円
PD-22(パソコンラック、棚4段、900×700×1315)	45,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	1,018,600円

特価689,000円

月額×回数	ボーナス
13,000円×48回	ボーナス27,900円×8回
10,000円×60回	ボーナス28,100円×10回
9,000円×72回	ボーナス22,300円×12回
12,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1209　VX21本格ビジネスセット　29%引

品名	価格
PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL(80ケタ、熱転写カラープリンター)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
GT-3000V(イメージスキャナー、カラー入力可能)	178,000円
♯5220(接続ケーブル)	7,500円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
PD-22(パソコンラック、棚4段、900×700×1315)	45,000円
定価合計	985,100円

特価699,000円

月額×回数	ボーナス
13,000円×48回	ボーナス29,400円×8回
11,000円×60回	ボーナス23,400円×10回
9,000円×72回	ボーナス23,400円×12回
12,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VM21



確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン1210　VM21お買得基本セット　33%引

品名	価格
PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	503,800円

特価338,000円

月額×回数	ボーナス
9,000円×30回	ボーナス27,400円×5回
7,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス18,200円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

プラン1211　VM21お買得ワープロセット　35%引

品名	価格
PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(24ドット、熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	618,100円

特価399,800円

月額×回数	ボーナス
11,000円×30回	ボーナス25,200円×5回
9,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
8,500円×60回	ボーナス　なし

プラン1212　VM21実戦ワープロセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
VP-1000PCセット(高速印字、136ケタ漢字プリンター)	154,000円
カットシートフィーダー(ハカキセットも可能)	30,000円
プリンターケーブル	7,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	756,300円

ウェーブ・アイ特価

月額×回数	ボーナス
13,000円×36回	ボーナス29,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
10,100円×72回	ボーナス　なし

プラン1213　VM21お買得ビジネスセット　TELにて

品名	価格
PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201TL(136ケタ、熱転写カラープリンター)	135,000円
Lotus1-2-3R2・1J(表計算、データベース、グラフ)	98,000円
Lotus 4word(ワープロソフト)	25,000円
PS98-129-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
MS-50(バスマウス)	9,800円
PD-22(縦型パソコンラック)	38,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	825,600円

ウェーブ・アイ特価

月額×回数	ボーナス
11,000円×48回	ボーナス24,500円×8回
9,000円×60回	ボーナス21,300円×10回
8,000円×72回	ボーナス17,200円×12回
10,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1214　VM21実戦ビジネスセット　31%引

品名	価格
PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
NM-9950(136ケタ、24ドットカラー漢字プリンター)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
MS-50(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	872,600円

特価598,000円

月額×回数	ボーナス
11,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
9,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
8,000円×72回	ボーナス18,200円×12回
11,000円×72回	ボーナス　なし

PC-8801MA



15音源搭載による強力サウンド。1MタイプFDD内蔵。新88シリーズ登場。

プラン1229　88MA純正基本セット　TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス25,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス12,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン1230　88MAお買得ワープロセット　33%引

PC-8801MA(本体特価188,000円)	198,000円
PC-KD854(4050文字、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80ケタ、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
ED-3000(縦型パソコンラック)	22,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	448,700円

特価299,800円

9,000円×24回	ボーナス28,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし





リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ"ターボZ登場。

プラン1235　X 1ターボZ純正基本セット　TELにて

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB(TV付、カラーCRT)	129,800円
CZ-6STIB(チルトスタンド)	5,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	377,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス19,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス　なし

プラン1236　X 1ターボZワープロセット　32%引

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB(TV付、カラーCRT)	129,800円
AP-80EX(80ケタ、熱転写プリンター)	64,800円
プリンターケーブル	7,500円
Shogun(ワープロ、データベース、表計算)	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
CZ-6STIB(チルトスタンド)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ED-3000(縦型パソコンデスク)	22,800円
定価合計	507,980円

特価345,000円

7,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,400円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし





専用ワープロとパソコンをひとつにしたニューコンセプト16ビット。



解像度320ドット/インチの高品質印字を可能にしたレーザープリンター新登場。

プラン1231　レーザープリンターセット　TELにて

PC-PR406LP2(解像度320ドット/インチの精度)	398,000円
PC-PR406LP-01(B5用紙カセット)	6,000円
PC-PR406LP-02(ハカキフィータ)	35,000円
PC-PR406LP-11(トナーセット約3000枚使用可)	6,500円
定価合計	445,500円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×30回	ボーナス23,100円×5回
8,000円×36回	ボーナス17,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス14,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし



イメージデータ出力専用プリンタ。インクジェット方式の採用により、約26万色のフルカラーを実現。

プラン1232　フルカラーイメージプリンターセット　TELにて

PC-PR801(26万色のフルカラープリント、60ドット/インチの鮮明カラー	490,000円
PC-PR801-01(インクカートリッジ、A5版約90枚可)	6,000円
PC-PR801-P4(ロール紙)	4,800円
PC-PR801-21(接続ケーブル)	8,000円
定価合計	508,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス27,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
7,600円×72回	ボーナス　なし

7色カラーでグラフも一目瞭然。

プラン1233　NM-9950　TELにて

NM-9950 (136ケタ、7色カラー印字可能、24ドット、漢字プリンター)	
標準価格	245,000円

ウェーブ・アイ特価

7,200円×24回	ボーナス　なし
5,100円×36回	ボーナス　なし
3,300円×60回	ボーナス　なし

2DDで32枚分の大容量。

プラン1234　HARD DISK 3020　TELにて

HARD DISK 3020(ITEM) (3.5インチ20MBハードディスク、I/F&ケーブル付)	
標準価格	168,000円

ウェーブ・アイ特価

6,500円×24回	ボーナス　なし
4,500円×36回	ボーナス　なし
3,600円×48回	ボーナス　なし

MZ-1V01ファクシミリ付きイメージスキャナプリンタ

ファクシミリ、コピー、スキャナ、プリンタと1台4役の情報ステーション

定価278,000円 **ウェーブ・アイ特価**

1P-1246(パソコンファックス98ソフト)
※メモリ640KB必要
定価99,800円 **ウェーブ・アイ特価**



取り付け工事無料(標準工事のみ)
但し離島は出来ません。

プラン1237　MZプラス書院純正基本セット　TELにて

MZ-2861	328,000円
MZ-1D26	89,800円
定価合計	417,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス17,000円×10回
7,800円×60回	ボーナス　なし

16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。





プラン1238　X68000基本セット

CZ-600CE(本体+キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

当店はX68000の認定販売店です。
電話にてお確かめ下さい。

FM77AV20



すぐにでも楽しめる
多彩な機能。
実力がうれしい。

プラン1239 AV20モデル2純正基本セット 46%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

大戦略(ゲームソフト)サービス

特価 139,000円

5,000円×18回	ボーナス22,100円×3回
3,000円×30回	ボーナス15,400円×5回
3,700円×48回	ボーナス なし

プラン1240 AV20モデル2超お買得ワープロセット 49%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152(TV付専用2,000文字CRT)	89,800円
TR-24CL1(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ワープロソフト)	19,800円
3.5インチ2D×10枚	17,000円
A4カット紙500枚	2,000円
ED-3000(縦型パソコンラック)	22,800円
定価合計	393,700円

特価 199,000円

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
5,300円×48回	ボーナス なし

FM77AV40



"パソコンをトータル
バランスで語る時代"
の到来を告げる。

プラン1241 AV40純正基本セット 46%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

大戦略(ゲームソフト)サービス

特価 195,000円

6,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス15,800円×6回
5,200円×48回	ボーナス なし

プラン1242 AV40ビジネスセット 46%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
TR-24CL1(24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
つどい ワープロ,データベース,グラフィック	38,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	515,100円

特価 278,000円

7,000円×30回	ボーナス24,900円×5回
6,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,600円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

ビジネスパソコンが、画期的な省スペースを実現した。

FM R-30

プラン1243 R-30FD純正基本セット 32%引

FMR-30FD	355,000円
FMR30KB101(キーボード)	23,000円
B285A100(MS-DOS)	18,000円
定価合計	396,000円

特価 269,000円

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,900円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

FM R-50 ビジネスパソコンが、日本語のプロになった。 FM R-60

プラン1244 R-50FD純正基本セット 32%引

FMR-50FD	380,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	575,000円

特価 389,000円

9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,500円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン1245 R-50HD純正基本セット 32%引

FMR-50HD	620,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	815,000円

特価 549,000円

12,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
10,200円×72回	ボーナス なし

プラン1246 R-60FD純正基本セット 32%引

FMR-60FD	455,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	737,000円

特価 499,000円

10,000円×36回	ボーナス37,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

プラン1247 R-60HD純正基本セット 32%引

FMR-60HD	695,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	977,000円

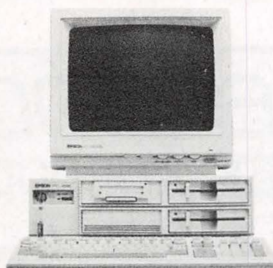
特価 658,000円

15,000円×36回	ボーナス38,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
10,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

PC-286 MODEL 0

EPSON
遂に登場!
PC-9800の互換機。

クロック周波数10メガヘルツ
の80286を採用。
PC-98シリーズのソフトが
そのまま走る。
外部周辺機器も充実。



プラン1248 PC-286モデル0お買得基本セット 39%引

PC-286model 0	357,000円
CMT-146L(0.39ミリ,アナログCRT)	89,800円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	488,800円

特価 299,000円

8,000円×30回	ボーナス24,000円×5回
5,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン1249 PC-286モデル0ワープロセット 35%引

PC-286model0	357,000円
CMT-146L(0.39ミリアナログCRT)	89,800円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
VP-1000PCセット(高速印字,136ケタ漢字プリンター)	154,000円
カットシートフィーダー(ハガキセット可能)	30,000円
プリンターケーブル	7,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	741,300円

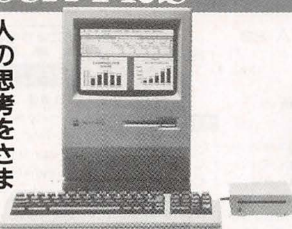
特価 479,000円

12,000円×36回	ボーナス21,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス19,300円×10回
8,800円×72回	ボーナス なし



WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

Macintosh™ Plus



人の思考をさまたげない使いやすさと、お求めやすい価格。マッキントッシュのベーシックモデル。

マッキントッシュをお買上げの方に
マックゴルフ(ゲームソフト)
＋
ブランクディスケット(白3.5"2DD×10枚)
をサービス中！

Macintosh™ SE



ビジネスニーズに応える、パワー・スピード・発展性。新たに設計したニューモデル。

プラン1250　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
マック外部ディスク800K	76,000円
定価合計	593,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
9,300円×72回	ボーナス　なし

プラン1251　マッキントッシュ SE バンドルセット　TELにて

マッキントッシュSE(FDモデル)	598,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
定価合計	717,000円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス35,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス34,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,300円×72回	ボーナス　なし

人気集中!!ゲームにパソコン通信にぜひ！お買得MSX2

Panasonic A1
MSX2パソコン
僕はゲームから
パソコンとつき合いはじめた。



プラン1252　パナソニックA 1お買得基本セット　36%引

FS-A1(MSX2)	29,800円
DM-405(2000文字CRT)	67,800円
FS-VC3011	3,000円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
定価合計	102,100円

グラディウス2(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス　なし
4,000円×18回	ボーナス　なし
3,100円×24回	ボーナス　なし

SANYO WAVY 23J
テンキー装備・JIS配列
本格スタイルの入門機
ワンランクアップの
高性能です。







電話線につなぐだけでパソコン通信が楽しめます。

プラン1253　ウェーブ23お買得基本セット　38%引

PHC-23J(MSX2)	32,800円
DM-405(TV付、CRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
MRG-02(RGBケーブル)	3,500円
定価合計	105,600円

メタルギア(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス　なし
4,000円×18回	ボーナス　なし
3,100円×24回	ボーナス　なし

プラン1254　ヒットビットT 7お買得基本セット　32%引

HB-T7(MSX2)	59,800円
DM-405(2000文字カラーCRT)	67,800円
HBK-0821(RGBケーブル)	3,500円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
HBD-20W(フロッピーディスクドライブ)	44,800円
定価合計	177,900円

特価 119,800円

8,000円×12回	ボーナス17,500円×2回
5,000円×18回	ボーナス15,000円×3回
5,800円×24回	ボーナス　なし

中古品コーナー（在庫の無い商品に関しては御予約受承ります。）

即金買取り！高価買取り！

PC-9801VF2	特価169,000円
PC-9801F2	特価138,000円
PC-8801mk II MR	特価120,000円
PC-8801FH/30	特価109,000円
PC-8801mkII SR/30	特価108,000円
FM-77L2	特価 53,000円
MZ-2521(1D22セット)	特価108,000円
CZ-880CB(X1ターボZ)	特価135,000円
CZ-850CR(X1ターボ/10)	特価 38,000円
CZ-820C(X1G/10)	特価 35,000円
CZ-811C(X1F/10)	特価 30,000円
CZ-8PC1(熱転写漢字プリンター)	特価 35,000円
PC-PR406(熱転写漢字プリンター)	特価38,000円
PC-PR101T(24ドットカラー熱転写プリンター)	特価32,000円
各種16ドットグラフィックプリンター	特価12,000円
MB27331(FM用、4,050文字CRT)	特価40,000円
2,000文字カラーCRT	20,000円より

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

お申込みは今すぐお電話で
電話一本即納！
▶ AM9:30～PM9:00

料金無料のフリーダイヤルをご利用下さい。0120-009898

藤沢 0466(43)1775	金沢 0762(24)2251	岡山 0862(24)5524
札幌 011(771)4971	宇都宮 0286(27)3226	高松 0878(33)0663
函館 0138(27)5629	千葉 0472(50)9523	広島 082(293)0811
盛岡 0196(24)3172	東京 03(226)9286	福岡 092(481)0502
仙台 022(267)5371	静岡 0542(54)0696	熊本 096(363)5077
新潟 0252(75)5076	名古屋 052(581)4325	鹿児島 0992(56)3973
長野 0262(35)5661	大阪 06(362)5057	FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



PC-88VA

16ビットのパワーが、
描画機能・日本語機能を
飛躍的に向上させた。

ご注文NO. **A-89**
"PC-88VAディスプレイ特別セット"

NEC PC-88VA(マウス標準装備)	¥298,000
NEC PC-KD861	¥138,000
合計標準価格	~~¥436,000~~

大特価にて提供中

①**¥6,000**×48回〔ボーナス〕¥20,000×8回
②**¥8,000**×36回〔ボーナス〕¥23,000×6回
③**¥9,400**×48回〔ボーナス〕無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-88VAをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1turbo model 30	+¥198,000
FM-77D2	+¥208,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥191,000
PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥168,000

●CPUに新開発16ビットのマイクロプロセッサμPD9002(V30 μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)の採用で、PC-8801シリーズとの互換性を最大限に保ちながら16ビットパワーによる飛躍的な機能強化を可能にしました。●辞書ROMによる高速連文節変換と、日本語対応キーボードにより高速に日本語入力が行なえます。(JIS第2水準までの漢字対応、V3モード) ●640×200ドット画面で65,536色、640×400ドット画面で256色同時表示。専用LSIで描画スピードも超高速です。●ビデオ出力端子標準装備で、CGや動画をビデオに直接録画できます。●マウス標準装備、メインメモリ512Kバイト、メイン/辞書ROM768Kバイト、1Mバイト/320Kバイト両用のミニフロッピーディスク2機実装備。

PC-8801MA PC-8801FA

暮らしを広げる多彩な機能。
触れるだけで、新しい発見、そして感動が生まれる。

☆ご注文NO. **A-105**
"ステレオ12音源、憧れのサウンド機能と、連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした先鋭マシンPC-8801MA"

NEC PC-8801MA	¥198,000
現金特別価格	¥198,000

大特価にて提供中

①**¥5,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥7,000**×18回〔ボーナス〕¥16,000×3回
③**¥7,400**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-106**
"PC-8801MAディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801MA	¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ)	¥118,000
合計標準価格	¥316,000
現金特別価格	¥316,000

大特価にて提供中

①**¥5,000**×36回〔ボーナス〕¥19,000×6回
②**¥8,000**×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③**¥11,700**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-107**
"鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能を搭載した高感度マシンPC-8801FA"

NEC PC-8801FA	¥168,000
現金特別価格	¥168,000

大特価にて提供中

①**¥4,000**×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②**¥6,000**×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③**¥6,200**×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-108**
"PC-8801FAディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801FA	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ)	¥118,000
合計標準価格	¥286,000
現金特別価格	¥286,000

大特価にて提供中

①**¥5,000**×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②**¥8,000**×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
③**¥10,600**×24回〔ボーナス〕無し



どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-8801FAをご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥124,000
PC-8001MKⅡ	+¥128,000
PC-8801+漢字ROM	+¥117,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥89,000

PC-8801MAをご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥148,000
PC-8001MKⅡ	+¥152,000
PC-8801+漢字ROM	+¥141,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥113,000

・高性能CPUμPD70008AC-8(8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

"ついにベールが剥された!"

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。



X68000

機能美あふれるハイコンパクト設計。32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用。メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備し(最大12Mバイト)、クロックも10MHzとハイスピードです。又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512ドットモードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C.Gが楽しめます。
ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装。日本語処理機能も強力です。

☆ご注文NO. **A-87**
"未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る!"

SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール付)	¥369,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	¥498,800

当社は、X68000の販売認定店です。

X1 turbo Z "アートスタジオ・Turbo Z"

●テレビ、ビデオの映像を最大4,096色のリアルさで取り込める、アナログカラーイメージボード内蔵。●リアルなシンセサイザーサウンドが楽しめる8重和音ステレオFM音源搭載。●複雑な入力も簡単に操作できるマウス標準装備。●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。●スピーディーな日本語処理ができるシステム・ユーザー辞書装備。●大容量、1Mバイトフロッピー2基内蔵。

☆ご注文NO. **A-83**
"使いこなすほど威力を発揮するX-turbo Z"

SHARP CZ-880C	¥218,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	~~¥347,800~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×48回〔ボーナス〕¥16,000×8回
②**¥7,000**×36回〔ボーナス〕¥16,000×6回
③**¥9,000**×36回〔ボーナス〕無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

X1ターボZセットをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1F model 20	+¥252,000
X-1turbo model 30	+¥242,000
FM-77D2	+¥252,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥235,000



※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

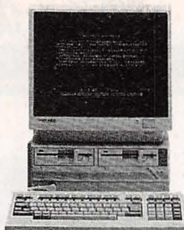
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



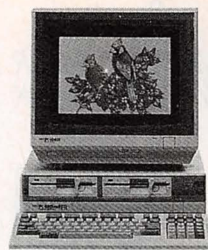
PC-8001MKⅡ
¥123,000➡ ***¥12,000***
PC-8001MKⅡSR 新品
¥108,000➡ ***¥18,000***



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ***¥25,000***
PC-8801＋漢字ROM
¥266,000➡ ***¥30,000***



NEC
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ***¥52,000***
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ***¥65,000***



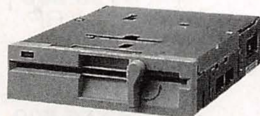
NEC
PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡ ***¥102,000***
PC-8801MKⅡFR/30
¥178,000➡ ***¥98,000***
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ***¥108,000***



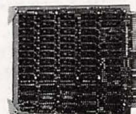
和知電子
MKマウス 新品
（PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品）
¥9,800➡ ***¥4,800***
MKマウスⅡ（ブラックマウス）
（PC-8801シリーズ用マウス、88/MSX/FMAV用マウス）
¥7,800➡ ***¥5,200*** 新品



SNE
SNE2 新品
（PC-9801シリーズ用5"2HDフロッピーディクス、NEC純正ドライブユニット使用、PC-8831-MWコンパチ品）
¥118,000➡ ***¥64,800***
INTER-8 新品
（PC-9801シリーズ用1MB I/Fボード、PC-9801-15コンパチ品）
¥24,800➡ ***¥15,000***



TEAC
FD-55BV 新品
（PC-8801MKⅡ・SR用 増設ディスクドライブ）
¥60,000➡ ***¥24,800***
¥65,000➡ ***¥28,000***
（FR用ケーブル付）



和知電子・ロジテック
128KB RAMボード 新品
（PC-9801U2・UV2・VF 2用）
¥11,000➡ ***¥6,800***
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ***¥9,800***
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ***¥14,800***

NEC

本体

PC-6001MKⅡ	¥84,800➡	¥ 10,000
PC-6001MKⅡSR	¥89,000➡	¥ 15,000
PC-6601	¥143,000➡	¥ 25,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000➡	¥ 12,000
PC-8001MKⅡSR 新品	¥108,000➡	¥ 18,000
PC-8801	¥228,000➡	¥ 25,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000➡	¥ 30,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000➡	¥ 52,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡	¥ 65,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥102,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000➡	¥ 98,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000➡	¥108,000
PC-8801FH/30	¥168,000➡	¥108,000
PC-8801MH	¥208,000➡	¥118,000
PC-9801	¥298,000➡	¥ 48,000
PC-9801F2	¥398,000➡	¥128,000
PC-9801U2	¥298,000➡	¥118,000
PC-9801VM2	¥415,000➡	¥238,000
PC-98XA/1	¥575,000➡	¥148,000
PC-100/30	¥558,000➡	¥ 88,000
N5231-01	¥648,000➡	¥165,000

ディスプレイ

PC-8050N（12インチ2000字グリーン）	¥29,800➡	¥ 12,000
PC-8853（14インチ4050字カラー）	¥168,000➡	¥ 38,000
PC-8851（14インチ4050字モノクロ）	¥58,800➡	¥ 20,000
PC-KD852（14インチ4050字アナログ）	¥99,800➡	¥ 52,000
PC-KD854（14インチ4050字アナログ）	¥89,800➡	¥ 52,000
N5921（ハイレゾ専用グリーンディスプレイ）新品同様	¥90,000➡	¥ 38,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV（8801MK2増設用FDD、色・グレー）新品	¥60,000➡	¥ 24,800
SNE/SNE2（PC-9801シリーズ用、5"2HD×2 フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品）新品	¥118,000➡	¥ 64,800
PC-8031-1V（5インチ1D1ドライブ）	¥168,000➡	¥ 15,000
PC-80S31（両面倍密2ドライブ）	¥168,000➡	¥ 42,000
PC-80S32（拡張用両面倍密2ドライブ）新品同様	¥155,000➡	¥ 35,000
PC-9831-UW2（3.5インチ両面倍密2ドライブ）	¥120,000➡	¥ 52,000
PC-9831-4W（5インチ2DD2ドライブ）	¥198,000➡	¥ 58,000
PC-8881（8インチ2D2ドライブ）	¥442,000➡	¥ 78,000
PC-9881K（8インチ2ドライブ）	¥320,000➡	¥ 88,000
PC-98H81（10Mハードディスク＋8インチFD）	¥530,000➡	¥158,000

プリンタ

PC-2021（サーマルプリンタ）	¥23,800➡	¥ 8,000
PC-6021（40桁サーマルプリンタ）	¥49,800➡	¥ 10,000
PC-6022（カラープロッタプリンタ）	¥39,800➡	¥ 10,000
PC-6023（カラープロッタプリンタ）	¥79,800➡	¥ 18,000
PC-8822（10インチ18ドットプリンタ）	¥234,000➡	¥ 38,000
PC-8824（80桁熱転写プリンタ）	¥128,000➡	¥ 22,000
PC-PR401（80桁9ドットサーマルプリンタ）	¥39,800➡	¥ 12,000
PC-PR101（10インチ漢字プリンタ）	¥238,000➡	¥ 52,000
PC-PR101F（10インチ漢字プリンタ）新品	¥155,000➡	¥ 69,800
PC-PR104（10インチ漢字プリンタ）	¥148,000➡	¥ 42,000
PC-PR405（80桁漢字熱転写プリンタ）	¥69,800➡	¥ 28,000
PC-PR406（80桁カラー漢字熱転写プリンタ）新品	¥99,800➡	¥ 49,800
PC-PR201（15インチ24ドット漢字プリンタ）	¥298,000➡	¥ 68,000
NM9950（15インチ24ドットカラー漢字プリンタ）新品	¥245,000➡	¥158,000
PC-PR601（日本語ページプリンタ）	¥585,000➡	¥288,000

データレコーダ

PC-2081 新品同様	¥16,800➡	¥ 7,500
PC-DR311	¥12,800➡	¥ 5,500

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。
▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30～PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

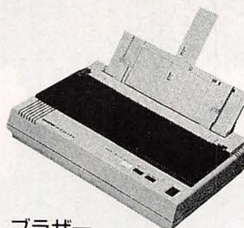
全商品6ヶ月保証付



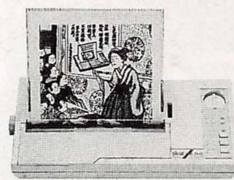
富士通
MB25010(FM7)
¥126,000➡ **¥16,000**
MB25015(FMnew7)
¥99,800➡ **¥18,000**



EPSON
HC-88 新品
(JISキーボード)
¥298,000➡ **¥49,800**
(タッチ16キーボード)
¥298,000➡ **¥49,800**



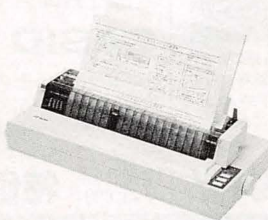
ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM、PC用プリンターケーブル付)
¥127,300➡ **¥64,800**



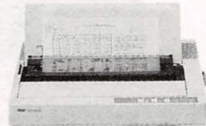
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ **¥42,800**



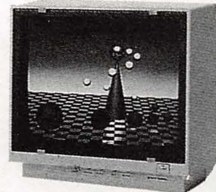
SHARP
WD-200
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥109,000➡ **¥13,800**



VP-135K 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用カートリッジ、#7623、PC用プリンタケーブル付)
¥165,500➡ **¥89,800**



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ **¥69,800**
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ **¥79,800**



サンヨー
CMT-146L 新品限定品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付き)
¥89,800➡ **¥52,800**

FUJITSU

商品	定価	価格
MB25015(FM-new7本体)	¥99,800	¥18,000
MB25250(FM77D2本体)	¥228,000	¥48,000
MB25410(FM16βSD)	¥350,000	¥128,000
MB25420(FM16βFD)	¥425,000	¥148,000
FM16β-FDI(キーボード付)	¥355,000	¥158,000
FMR-30FD	¥378,000	¥158,000

SEIKOSHA

商品	定価	価格
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	¥22,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥56,800	¥22,800
GP-550M(PC用16ドット漢字プリンタ)	¥89,800	¥25,000
GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ)	¥119,800	¥22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ)	¥99,800	¥18,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	¥29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥70,800	¥29,800

EPSON

商品	定価	価格
PC-286STD(BASICROM付) 新品同様	¥357,000	¥248,000
HC-80(ハンドヘルドコンピュータ)	¥198,000	¥38,000
HC-88(JISキーボード) 新品	¥298,000	¥49,800
HC-88(タッチ16キーボード) 新品	¥298,000	¥49,800
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800	¥35,000
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥129,800	¥38,000
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)	¥142,000	¥35,000
HDD-20S(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥198,000	¥148,000
RP-80(10インチ9ドットプリンタ)	¥89,000	¥20,000
P-40(HCシリーズ用40桁サーマルプリンタ)	¥25,000	¥12,000
SP-80(10インチドットプリンタROM付)	¥62,800	¥25,000
AP-80EXPC(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) 新品同様	¥69,800	¥48,000
VP-85K(10インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品	¥128,000	¥76,800
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品	¥158,000	¥89,800
SR-120S(300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品限定品	¥29,800	¥24,800

LOGITEC

商品	定価	価格
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)	¥148,000	¥35,000
LFD-550ⅡPC(PC用5インチ両面倍密度フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000	¥68,000
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密度フロッピー、2ドライブ) 新品	¥98,000	¥65,000
LFD-881(8インチ2ドライブフロッピー)	¥233,000	¥88,000
LHD-320N(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付) 新品同様	¥198,000	¥145,000

その他

商品	定価	価格
ユーステック/SP-520(98シリーズ用20Mハードディスク) 新品	¥98,000	¥79,800
ユーステック/SP-540(98シリーズ用40Mハードディスク) 新品	¥145,000	¥118,000
SHARP/WD-200(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付)	¥109,000	¥13,800
ビクター/HC-6(MSX本体、32KB) 新品同様	¥64,800	¥15,000
ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様	¥168,000	¥89,800
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付き) 新品同様	¥198,000	¥128,000
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き)	¥68,000	¥12,000
アイテム/DISKMATE10(PC用両面倍密度フロッピー、2ドライブ)	¥168,000	¥32,000
アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付き) 新品	¥168,000	¥128,000
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品	¥127,300	¥69,800
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品	¥74,700	¥46,800
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥114,000	¥69,800
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品	¥144,000	¥79,800
APPLE/アップルⅡe	¥198,000	¥58,000
APPLE/アップルⅡc	¥198,000	¥65,000
APPLE/DISKⅡ	¥107,500	¥22,000
和知電子/MK1100PC用(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800	¥9,800
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品	¥12,800	¥9,500
MSX各種		¥10,000~
データレコーダ各種		¥5,000~

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク
株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS エックス マルゼン ムセン

年末を楽しく送る特価品の数々。しかも特典付で2倍もおトクです!!

オリジナルカードをつくろう!!



自分のカードを自分でつくる!



12月5日までに対象商品をご注文の方全員に「カードごっこ」プレゼント!

必要な時に必要なだけ、自分のカードが作れます。ポスターや雑誌等から写真やイラストをホワイトカードさらにはプラスチック、金属にプリントできます。アイロンがあればOK!!

プレゼント実施中!!

数量限定 早い者勝ち!!

在庫をお問合せの上ご注文下さい。



CASIO MX-101

RAM16KB。16色グラフィック機能。8オクターブ、3重和音のサウンド機能。ゲームソフト5本付。

定価合計 ¥43,800 **特価¥12,800**(〒共)

秋葉原特価を最長36回までのクレジットでもご利用できます。ボーナス併用払いでさらにラクラク!!

SONY HITBIT通信



HB-T7 ~~¥59,800~~

MSX2に通信モデムと漢字ROMがついて手軽にパソコン通信が楽しめます。

HB-T7デラックスセット

HB-T7(本体)	¥59,800
14" カラーディスプレイ (スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥3,500
定価合計	~~¥128,100~~

特価¥85,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥7,278 2回目以降 ¥6,600×14回

Panasonic A1 MK II 新登場!!

FS-A1Mk II ~~¥29,800~~

RAM64KB/VRAM128KB。プリンターインターフェース内蔵。ポーズ機能付。

FS-A1Mk II デラックスセット

FS-A1 MK II(本体)	¥29,800
14" カラーディスプレイ (スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥3,500
定価合計	~~¥98,100~~

特価¥62,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,308 2回目以降 ¥4,600×14回

SANYO WAVY 23



PHC-23 ~~¥32,800~~

RAM64KB/VRAM128KB。2スロット設計。独立テンキー付で使いやすさUP.!!CAPS、カナランプ表示機能付。

PHC-23 デラックスセット

PHC-23(本体)	¥32,800
14" カラーディスプレイ (スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥3,500
定価合計	~~¥101,100~~

特価¥63,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,018 2回目以降 ¥4,700×14回

SONY HITBIT FDD



HB-F1 ~~¥54,800~~

3.5" FDD/基内蔵。テンキー付で実用ソフトにも対応。スピコン連射ターボ内蔵。

HB-F1 デラックスセット

HB-F1(本体)	¥54,800
14" カラーディスプレイ (スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応)	¥64,800
RGBケーブル	¥3,500
定価合計	~~¥133,100~~

特価¥86,800(〒共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥6,748 2回目以降¥6,400×14回

Panasonic A1 ワープロ



パソコン用プリンターとさても使えるワープロプリンター、30字×4行の大きな画面でレイアウトが常時表示するので文作成もスムーズにできます。

FS-PW1 ~~¥49,800~~ **ECCS特価!!**

Panasonic A1 ディスク



3.5" 2DDの大容量フロッピーディスク。A1ワープロにプラスすれば文書もスピーディーに記録。A1ワープロ用第2水準フォントとMSX-DOS付属。

FS-FD1A ~~¥39,800~~ **ECCS特価!!**

NEC PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。

model30……本体価格~~¥168,000~~

NEC PC-8801MH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高性能の証明。

1MB、5" FDD2基内蔵・本体価格~~¥208,000~~



PC-8801 FHセット

PC-8801FHmodel 30(本体) (ブラックタイプもあります。)	¥168,000
ETC-12CTSA(色:アイボリー) (12" アナログ/デジタル対応ディスプレイ)	¥79,800
定価合計	~~¥247,800~~

特価¥167,000(〒共)

月々5,700円×35回 初回¥7,580

PC-8801 MHセット

PC-8801MH(本体)	¥208,000
FTC-12CTA1 (12" アナログ/デジタル対応ディスプレイ)	¥79,800
定価合計	~~¥287,800~~

特価¥191,000(〒共)

月々6,500×35回 初回¥9,340

富士通 FM77AV20-2



FM77AV20-2	¥168,000
TV付ディスプレイ	¥89,800
定価合計	~~¥257,800~~

特価¥129,000(〒共)

月々¥6,200×23回 初回¥8,330

年末特別大売出し!!

Tereleader 通信カートリッジ

MSX用データ通信カートリッジ。RS-232Cインターフェースとターミナルソフトを一体化したカートリッジ。通信パラメーターの設計、プリンターコントロール等必要なソフトが組み込み済。



MX-01

定価~~¥15,800~~ **ECCS特価!!**

ファミコンやMSXのモニターにどうぞ!!4.5インチ白黒モニターTV

MT-1000AV　V/Uのオールバンド

定価~~¥29,800~~ **特価¥15,800**(〒共)

MT-2000AV　FM/AMラジオ付

定価~~¥32,800~~ **特価¥16,800**(〒共)



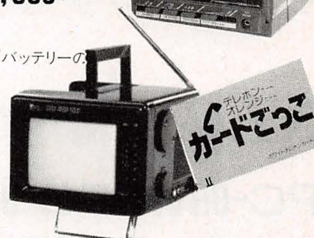
6インチカラーモニターTV

奥行が短い21.5cm。AC/カーバッテリー/バッテリーの3電源。ビデオ入力端子付。
ボディカラーは黒・赤・ピンクの3色。
CTV-600J

定価~~¥63,800~~

特価¥39,800(〒共)

※ACアダプターサービス



SHARP 超特価ポケコン用オプション

PC-1500/1501/1600(プリンターのみ)



カラーグラフィックプリンター(カセットインターフェース付)
CE-150　~~¥49,800~~
※ACアダプター別売

プログラムモジュール(16KB拡張RAM)
CE-161　定価~~¥50,000~~

どちらも1個 **¥4,980**(〒共)　どちらも2個 **¥8,800**(〒共)

※輸出モデル(和文取説付)。そのまま使えます。

SANYO 電字林



ポンポン訳せる35,000語。ビジネスに学習に旅行にと大活躍。内蔵の英和辞書の他、オプションで和英のICカードがあります。

PD-1
定価~~¥34,800~~ **ECCS特価!!**

star

24ピン136桁漢字プリンタ
AR-2415　定価~~¥144,000~~
※オートシートフィーダーは別売

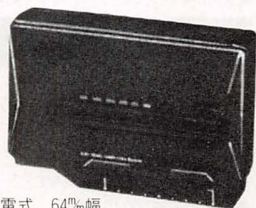


明朝体/細ゴシック体の2書体装備。イタリック・反転・ふちどりの各種装飾文字。ハガキ印字可能。NMシリーズにコンパチブル。

特価¥79,800(〒共)

クレジット例　頭金¥0 初回¥5,978
2回目以降¥5,900×14回

一流メーカー製 超特価ハンディコピー



充電式　64mm幅
赤色原稿もコピー可能

特価¥29,800(〒共)

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!使いやすさがさらにUP!!

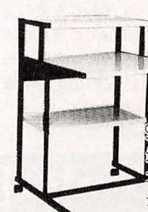
トールタイプ
PW-877



パソコンの主流機種にはほとんど対応可能。
最大寸法：高さ128×幅62×奥行60cm

特価¥19,800(〒共)

ミニタイプ
PW-875

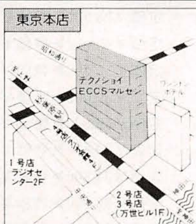


98やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトサイズ。
最大寸法：高さ87.5×幅61×奥行58cm

特価¥9,800(〒共)

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部

東京本店



テクノジョイECCS(東京本店) ☎03-255-4911(代)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
1号店(ラジオセンター2F)…………☎03 255-8976
2号店(万世ビル1F)…………☎03 255-6963
3号店(万世ビル1F)…………☎03 255-6962
4号店(ラジオ会館4F)…………☎03 255-4386
立川ターミナルビル店(wiLL6F)…☎0425-27-6211(代)
大阪支店 日本橋店 ☎06-641-0110(代)
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店…………☎052-263-1626(代)
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店…………☎052-263-6162(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43

立川ターミナルビル店



大阪支店



名古屋支店



お支払いは

クレジット　電話1本でOK！ご購入金額が30,000円以上の場合に頭金ナシのマルゼンクレジットをご利用できます。手続きカンタン、ボーナス併用一括払いもOK！

現金書留　〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4 マルゼンムセン㈱通販部BM係
※書留封筒は郵便局でお求めください。

銀行振込　第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

郵便振替　口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

代金引替　商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。

数量限定品もありますので、品切の際はご容赦下さい。掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。お気軽にお問合わせ下さい。

さらに金利が安くなった！
超低金利でクレジット

クレジット例（安い！）

- ▶12回の場合……5.0%
- ▶24回の場合……10.0%
- ▶36回の場合……14.0%
- ▶48回の場合……18.0%
- ▶60回の場合……23.0%

ま た ま た 秋葉原で おなじみの

11/10〜12/15

冬のボーナス一括払い
手数料なし（12月、来年の1月どちらかご指定下さい。）

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

（ボーナス2回払いもご利用下さい。手数料6%）

NEC

CU-14AD（シャープ・0.31mmピッチ、4050文字、アートボード対応）
CU-14A4（シャープ・デジタルアナロク対応　定価¥89,800）

（送料¥2,000）

PC-88VA/PC-8801MA/FA



- Ⓐセット：PC-88VA＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種………定価¥387,800▶特価**¥260,000**
- Ⓑセット：PC-88VA＋CU-14A4＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種………定価¥387,800▶特価**¥255,000**
- Ⓒセット：PC-8801MA＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥287,800▶特価**¥203,000**
- Ⓓセット：PC-8801MA＋CU-14A4＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥287,800▶特価**¥200,000**
- Ⓔセット：PC-8801FA＋PC-KD854＋MD-2D（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥181,000**
- Ⓕセット：PC-8801FA＋CU-14A4＋MD-2D（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥178,000**

Ⓐ、Ⓒ、Ⓔのモニターを
●PC-KD855（定価¥ 69,800）に変更の場合¥ 3,000を差し引いて下さい。
●CU-14AD（定価¥ 84,800）に変更の場合¥ 5,000
●PC-KD862（定価¥ 99,800）に変更の場合¥15,000
●PC-KD863S（定価¥118,000）に変更の場合¥30,000
●PC-KD861（定価¥138,000）に変更の場合¥42,000
●PC-KD853（定価¥118,000）に変更の場合¥25,000
●PC-TV352（定価¥115,000）に変更の場合¥25,000
●PC-TV453N（定価¥138,000）に変更の場合¥37,000
を加算して下さい。

●ビデオアートボード（PC-8801-17）……定価¥ 49,800▶特価**¥ 40,000**
●ビデオボード（PC-88VA-11）……定価¥ 39,800▶特価**¥ 33,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

セット	機種	定価	特価
Ⓐセット	PC-PR201H2（NEC）	¥245,000	¥165,000
Ⓑセット	PC-PR201V（NEC）	¥298,000	¥218,000
Ⓒセット	PC-PR201F2（NEC）	¥158,000	¥114,000
Ⓓセット	PC-PR101TL2（NEC）	¥ 83,800	¥ 62,000
Ⓔセット	PC-PR201TH（NEC）	¥145,000	¥109,000
Ⓕセット	NM-5020（NEC）	¥370,000	¥259,000
Ⓖセット	NM-9950（NEC）	¥245,000	¥129,000
Ⓗセット	NM-9700（NEC）	¥163,000	¥ 97,000
Ⓘセット	AP-80EX（PCセット）（エプソン）	¥ 69,800	¥ 46,000
Ⓙセット	VP-1000（PCセット）（エプソン）	¥154,000	¥115,000
Ⓚセット	VP-800（PCセット）（エプソン）	¥124,000	¥ 93,000
Ⓛセット	VP-135K（スーパーカートリッジ付）（エプソン）	¥158,000	¥ 85,000
Ⓜセット	HG-2500（スーパーカートリッジ付）（エプソン）	¥261,000	¥175,000
Ⓝセット	VP-2550（スーパーカートリッジ付）（エプソン）	¥231,000	¥161,000
Ⓞセット	TR-24CL（スター）	¥ 69,800	¥ 42,000
Ⓟセット	AR-2415（スター）	¥144,000	¥ 85,000
Ⓠセット	AR-2410（スター）	¥114,000	¥ 68,000
Ⓡセット	M-1724P（ブラザー）	¥148,000	¥ 95,000
Ⓢセット	CZ-8PC2（シャープ）	¥ 69,800	¥ 55,000
Ⓣセット	MZ-1P17（シャープ）	¥ 79,800	¥ 43,000
Ⓤセット	FM-PR203B2（富士通）	¥ 79,800	¥ 50,000

アフターサービス万全
全商品保証書付　専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

（送料¥2,000）

NEC

PC-98LT モデル11（送料¥1,000）
定価¥238,000▶特価**¥174,000**

PC-9801VM21/VX21/UX21



- Ⓐセット：PC-9801VM21＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）……定価¥479,800▶特価**¥315,000**
- Ⓑセット：PC-9801VX21＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）……定価¥522,800▶特価**¥345,000**
- Ⓒセット：PC-9801UX21＋PC-KD854＋MF-2HD（5枚）……定価¥437,800▶特価**¥310,000**

Ⓐ〜Ⓒのモニターを
●CU-14AD（定価¥ 84,800）に変更の場合¥ 5,000
●PC-KD853（定価¥118,000）に変更の場合¥25,000
●PC-KD871（定価¥158,000）に変更の場合¥52,000
●PC-TV352（定価¥115,000）に変更の場合¥25,000
●PC-TV453N（定価¥138,000）に変更の場合¥37,000
●PC-TV451（定価¥168,000）に変更の場合¥56,000
を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料¥2,000

- Ⓐセット：PC-286V-STD＋CU-14AD＋MD-2HD（10枚）……定価¥382,800▶特価**¥290,000**
- Ⓑセット：PC-286V-H20＋CU-14AD＋MD-2HD（10枚）……定価¥527,800▶特価**¥400,000**
- Ⓒセット：PC-286U-STD＋CU-14AD＋MF-2HD（5枚）……定価¥332,800▶特価**¥255,000**
- Ⓓセット：PC-286U-H20＋CU-14AD＋MF-2HD（10枚）……定価¥477,800▶特価**¥365,000**

Ⓐ〜Ⓒのモニターを PC-286CD（エプソン14″カラー¥118,000）に変更の場合¥10,000加算してください。

PC-9801シリーズ用RAMボード（郵送料¥1,000）

●（I/Oデータ）

品名	定価	特価
●P-256K（PIO-9234-0.25ME）	¥14,000	¥11,000
●P-384K（PIO-9034E-3）	¥18,000	¥13,500
●P-512K（PIO-9234-0.5ME）	¥20,000	¥15,000
●P-1M（PIO-9234G-1ME）	¥30,000	¥23,000
●P-1.5M（PIO-9234G-1.5ME）	¥40,000	¥30,500
●P-2M（PIO-9234G-2ME）	¥50,000	¥38,000
●IOS-10キャッシュ&RAMディスク	¥ 5,000	¥ 3,000

ソフトコーナー 23%off

（郵送料¥1,000）

機種	ソフト	定価	特価
PC-8801用	●ポップアップ便利帳	¥18,000	¥13,900
	●アニメフレーマー	¥28,000	¥21,600
	●Z's STAFF 88VA	¥28,000	¥21,600
	●P-1	¥40,000	¥30,800
	●ユーカラVA	¥36,000	¥27,700
	●ユーカラart	¥30,000	¥23,000
	●スーパー春望ネットワークII（2D）	¥36,800	¥28,300
	●スーパー春望ネットワークII（2HD）	¥39,800	¥30,600
	●SHOGUN	¥34,800	¥26,700
	●JETエキスパート	¥33,000	¥25,400
PC-9801用	●ユーカラart	¥40,000	¥30,800
	●Z's Word JG	¥58,000	¥44,600
	●一太郎Ver.3	¥58,000	¥44,600
	●花子	¥58,000	¥44,600
FM-7/77用	●SAMURAI	¥19,800	¥15,200
	●JET-77A	¥29,800	¥22,900
X-1シリーズ	●SHOGUN	¥34,800	¥26,700
	●スーパー春望II（クリエイティブ）	¥34,800	¥26,700
	●SAMURAI	¥19,800	¥15,200

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます（祭日の場合は翌日になります）

P&Aがズーバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
ご受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK／TELください。

超低金利クレジットOK.!!1回～60回払いまでOK.!!

全国通販 ★頭金なし／ ★即日発送

SHARP

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価￥23,800▶超特価￥19,000
※郵送料￥1,000

X68000 送料￥2,000

Ⓐセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)…定価￥498,800▶P&A超特価

12回	31,900	24回	16,700	36回	11,500	48回	8,900	60回	7,400

X-1ターボⅢ/Z/スーパーMZV2 送料￥2,000

Ⓐセット:X-1ターボⅢ(CZ-870C+CZ-870D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付……定価￥277,800▶特価￥185,000
Ⓑセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付……定価￥327,800▶特価￥229,000
Ⓒセット:スーパーMZ/V2(MZ-2531+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……定価￥289,000▶特価￥193,000
Ⓓセット:スーパーMZ(書院)(MZ-2861+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……定価￥328,000▶P&A超特価

12回	31,900	24回	16,700	36回	11,500	48回	8,900	60回	7,400

パソコンテレビX-1G●ジョイカード付 送料￥2,000
モデル30の組合せセット

Ⓐセット:CZ-822C+CZ-820D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価￥197,800▶特価￥130,000
Ⓑセット:CZ-822C+CU-14FA(2000文字モニター14')+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価￥167,800▶特価￥110,000
※X-1専用データレコーダCZ-8RL1(定価￥24,800)が必要な方は、￥20,000加算して下さい。

ワープロ(送料￥1,000)

ⒶN E C:文豪ミニ7H……定価￥198,000▶特価￥142,000
ⒷN E C:文豪ミニ5H……定価￥128,000▶特価￥ 92,000
ⒸN E C:文豪ミニ5HA……定価￥148,000▶特価￥105,000
Ⓓ富士通:F-ROM8……定価￥128,000▶特価￥ 84,000
Ⓔ富士通:オアシス30AFⅡ……定価￥248,000▶特価￥163,000
Ⓕ東 芝:ルポ70GX……定価￥128,000▶特価￥ 86,000
Ⓖ東 芝:ルポ90F……定価￥178,000▶特価￥124,000
Ⓗ東 芝:JW-R100……定価￥198,000▶特価￥128,000
Ⓘエプソン:PWP-960LX-T……定価￥128,000▶特価￥ 73,000
Ⓙナショナル:FW-U1PRO……定価￥148,000▶特価￥108,000
Ⓚキャノン:a-1……定価￥128,000▶特価￥ 85,000
Ⓛキャノン:a-100……定価￥188,000▶特価￥122,000
Ⓜサンヨー:SWP-330……定価￥158,000▶特価￥108,000

フロッピーディスク(I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料￥1,000

Ⓐセット:MB-27611(富士通)……定価￥142,800▶特価￥ 67,000
Ⓑセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価￥142,800▶特価￥ 64,000

お買得コーナー MH, FH, UV21

Ⓐセット:PC-8801MH+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥297,800▶特価￥184,000
Ⓑセット:PC-8801FHモデル30+PC-KD854+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥257,800▶特価￥158,000
Ⓒセット:PC-9801UV21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価￥407,800▶特価￥270,000

Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのモニターを
●CU-14AD (定価￥ 99,800)に変更の場合￥ 5,000
●PC-KD862 (定価￥115,000)に変更の場合￥15,000
●PC-TV352 (定価￥138,000)に変更の場合￥25,000
●PC-TV453N(定価￥ 84,800)に変更の場合￥37,000
を加算して下さい。

富士通 FM-77AV40/20●ジョイカード付

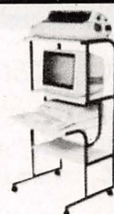
★FM音源カード(MB-22459)(送料￥500)
定価￥18,000▶超特価￥11,500 (郵送料￥2,000)

Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価￥366,000▶特価￥190,000
Ⓑセット:FM-77AV20-2+FMTV-153+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価￥276,000▶特価￥145,000
Ⓒセット:FM-77AV20-2+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価￥257,800▶特価￥135,000



①ビデオディジタイズカード(FM77-412￥16,800)…特価￥13,000
②ビデオコンバータ(FMAV-102￥58,000)……特価￥44,000
③マウス(FM-M0101￥12,800)……特価￥11,000
④熱転写プリンタ(FM-PR203B2￥80,000)……特価￥50,000

P&A 特選パソコンラック(送料無料)


A 特価￥8,800　B 特価￥13,800　C 特価￥16,800

周辺機器コーナー (送料￥1,000)

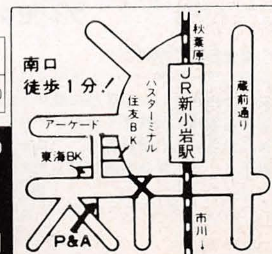
A NEC COMSTAR1212(モデム)……定価￥ 43,800▶特価￥ 29,000
B AIWA PV-A1200(モデム)……定価￥ 39,800▶特価￥ 27,000
C NEC メディアグラフ10(マウスタブレット)……定価￥ 49,800▶特価￥ 40,000
D NEC PC-IN503(イメージスキャナー)……定価￥149,800▶特価￥115,000
E NEC PC-IN511(ハンディスキャナー)……定価￥ 69,800▶特価￥ 56,000
F ローランド DXY-990(XYプロッタ)……定価￥258,000▶特価￥198,000
G ローランド DXY-885(XYプロッタ)……定価￥155,000▶特価￥119,000
H ローランド DXY-980A(XYプロッタ)……定価￥188,000▶特価￥145,000
I ローランド DXY-880A(XYプロッタ)……定価￥125,000▶特価￥ 96,000

通信販売お申し込みのご案内

現金一括てお申し込みの方
●商品名およひお客様の住所・氏名・電話番号をこ記入の上、代金を当社まて、現金書留てお送りくたさい (フリンター・フロッヒーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
銀行振込てお申し込みの方
●銀行振込こ希望の方は必すお振込みの前にお電話にてお客様のこ住所・お名前・商品名等をお知らせくたさい
(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊟No.620618 (株)ピー・アンド・エー
クレジットでお申し込みの方
●電話にてお申し込みください クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください
●現金特別価格でクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
●1回～60回払いまで出来ます 但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回 数	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	5.0	5.0	7.5	9.0	10.0	14.0	18.0	23.0



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141

●営業時間AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

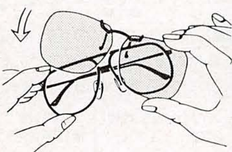
視力障害解消!

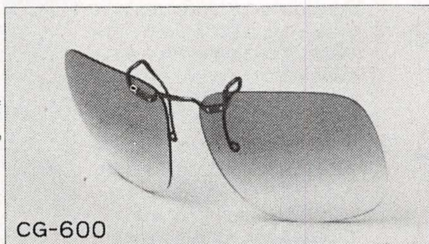
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが"シーレックス・コンピュータグラス"です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を特別価格¥4,800 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を特別価格¥9,800 ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を特別価格¥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

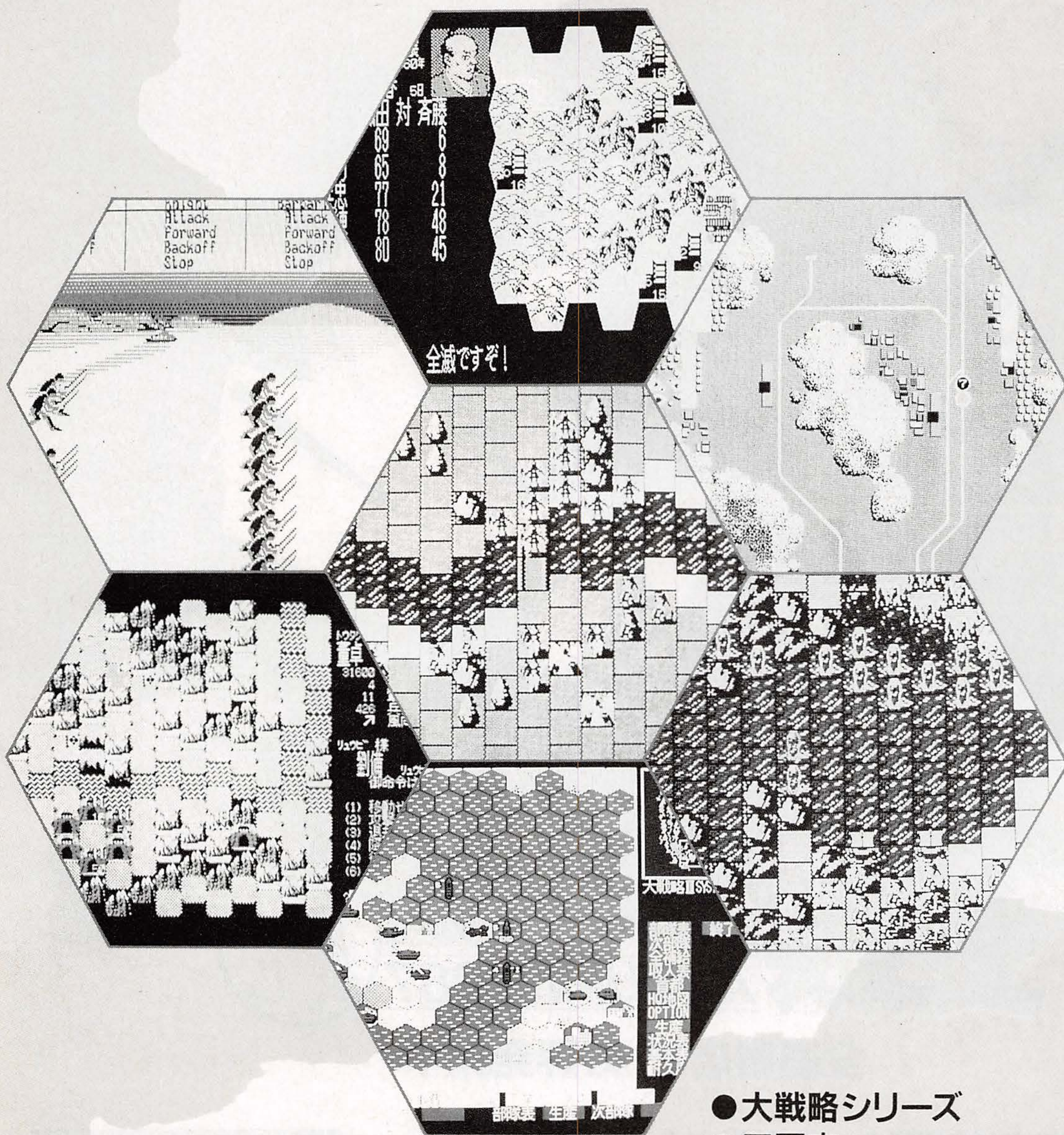
〒910
福井市二の宮
5丁目14-3
㈱シーレックス
サングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

名作・人気ソフト8本を厳選!



- ●大戦略シリーズ
- ●三国志
- ●信長の野望・全国版
- ●A列車で行こう
- ●地球防衛軍
- ●エルスリード
- ●ガイアの紋章
- ●ART of WAR

シミュレーションゲームで行き詰まっている貴方。この本を読めば、ゲームの進め方、攻略等が必ずわかるはず。シミュレーションゲームの座右の銘として是非御活用下さい。

マイコン別冊

CHALLENGE! Personal Computer

Simulation Game

チャレンジ!! パソコンシミュレーションゲーム　定価2,000円(送料300円)

大好評発売中!!

永遠の名機
PC60を愛する読者へ贈る

PC-60・66用ソフト108本満載!!

PC-60・66BASIC講座、VGMコーナー、保存版!
PC-60・66周辺機器一覧表も掲載。

わかる!動かせる!プログラムが組める雑誌は マイコンBASIC Magazine DELUXE

パソコン・ゲームが作れる本

PC-6001・6601 プログラム大全集

定価1,300円(送料250円)

大好評発売中

電波新聞社 出版販売部……………〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎ 03-445-6111



THE 8801 SERIES

THE 8801 SERIES

PC-8801FA

●ステレオ12音源とリアルサウンド録音
●デジタルサンプリング機能、バックアップサウンド搭載した高感度マシン



- CPUμPD70008AC搭載
- 320KFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付

PC-8801FA Aコース
—サウンド感性コース—

PC-8801FA（本体）…… ¥168,000
PC-KD863S …… ¥118,000
バックアップキット…… ¥3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価		
¥4,000×36回	ボ1,800	頭なし
¥7,000×36回	ボなし	頭なし
¥10,100×24回	ボなし	頭なし

PC-8801FA Bコース

PC-8801FA（本体）…… ¥168,000
CU-14FA2 …… ¥57,300
バックアップキット…… ¥3,400

定価合計¥228,700➡¥164,000		
¥3,000×36回	ボ13,000	頭なし
¥6,200×30回	ボなし	頭なし
¥7,500×24回	ボなし	頭なし

接続用ケーブル付

PC-8801FA Cコース
—ステレオサウンド強化タイプ—

PC-8801FA（本体）…… ¥168,000
CU-14FA2 …… ¥57,300
SP-A30 …… ¥19,800

定価合計¥245,100➡¥179,000		
¥3,400×36回	ボ14,000	頭なし
¥6,700×30回	ボなし	頭なし
¥8,200×24回	ボなし	頭なし

接続ケーブル付

PC-8801FA Eコース
—ステレオサウンド強化タイプ—

PC-8801FA（本体）…… ¥168,000
PC-KD885 …… ¥69,800
SP-A30 …… ¥19,800

定価合計¥257,600➡現金大特価		
¥3,700×36回	ボ16,000	頭なし
¥7,500×30回	ボなし	頭なし
¥12,000×18回	ボなし	頭なし

PC-8801FA Fコース

PC-8801FA（本体）…… ¥168,000
PC-TV453N …… ¥138,000
バックアップキット…… ¥3,400

定価合計¥309,400➡現金大特価		
¥4,600×36回	ボ16,000	頭なし
¥8,600×30回	ボなし	頭なし
¥13,800×18回	ボなし	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801FA Hコース

PC-8801FA（本体）…… ¥168,000
CU-14AD …… ¥84,800
バックアップキット…… ¥3,400

定価合計¥256,200➡¥189,800		
¥3,900×36回	ボ15,000	頭なし
¥7,400×30回	ボなし	頭なし
¥6,600×24回	ボなし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801FA Gコース

PC-8801FA（本体）…… ¥168,000
CMT146L …… ¥89,800

定価合計¥257,800➡現金大特価		
¥3,200×36回	ボ15,000	頭なし
¥6,800×30回	ボなし	頭なし
¥10,800×18回	ボなし	頭なし

PC-8801FA Jコース

PC-8801FA（本体）…… ¥168,000
CU-14A …… ¥84,800
SP-A30 …… ¥19,800

定価合計¥272,600➡¥204,800		
¥4,200×36回	ボ16,000	頭なし
¥6,900×36回	ボなし	頭なし
¥9,800×24回	ボなし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801FH



PC-8801FH Model30 Eコース

PC-8801FH30（本体）…… ¥168,000
CMT146L …… ¥89,800

定価合計¥257,800➡¥159,800		
¥5,400×36回	ボなし	頭なし
¥7,600×24回	ボなし	頭なし

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード（PC-8801-17）とビデオアートボード対応ディスプレー（KD862）が必要です。……

PC-8801MA

●魅力のサウンド機能に連文節変換等、高度な日本語機能3プラス



- 1MバイトFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付

PC-8801MA Aコース

PC-8801MA（本体）…… ¥198,000
PC-KD863S …… ¥118,000
PC-8801-17 …… ¥49,000
PC-8801-18 …… ¥89,800
PC-インスタントミュージック・ペイントツール…… ¥29,000

定価合計¥484,600➡現金特価		
¥9,600×30回	ボ30,000	頭なし
¥9,900×48回	ボなし	頭なし
¥17,900×24回	ボなし	頭なし

PC-8801 Oコース

PC-KD863S …… ¥118,000
PC-8801-24 …… ¥39,800

定価合計¥157,800➡現金大特価		
¥4,100×36回	ボなし	頭なし
¥5,600×24回	ボなし	頭なし

〈下取品等受付中〉

PC-8801FH Model30 Kコース

PC-8801FH30（本体）…… ¥168,000
CU-14AD …… ¥84,800
バックアップキット…… ¥3,400

定価合計¥256,000➡¥175,000		
¥5,900×36回	ボなし	頭なし
¥8,400×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MA Bコース
—マルチビデオコース—

PC-8801MA（本体）…… ¥198,000
PC-KD863S …… ¥118,000
バックアップキット…… ¥4,400

定価合計¥320,400➡現金特価		
¥4,900×36回	ボ20,000	頭なし
¥8,200×36回	ボなし	頭なし
¥11,700×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MA Cコース
—ステレオサウンド強化タイプ—

PC-8801MA（本体）…… ¥198,000
CU-14AD …… ¥84,800
SP-A30 …… ¥19,800

定価合計¥302,600➡¥229,000		
¥5,300×30回	ボ22,000	頭なし
¥8,900×30回	ボなし	頭なし
¥14,300×18回	ボなし	頭なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA Dコース
—ステレオサウンドコース—

PC-8801MA（本体）…… ¥198,000
SP-A30 …… ¥19,800
バックアップキット…… ¥4,400

定価合計¥222,200➡現金特価		
¥4,500×48回	ボなし	頭なし
¥5,700×36回	ボなし	頭なし
¥8,100×24回	ボなし	頭なし

PC-8801MA Eコース

PC-8801 MA（本体）…… ¥198,000
PC-TV453N …… ¥138,000
バックアップキット…… ¥4,400

定価合計¥340,400➡現金特価		
¥5,300×36回	ボ20,000	頭なし
¥7,700×42回	ボなし	頭なし
¥9,000×24回	ボ20,000	頭なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801MA Fコース

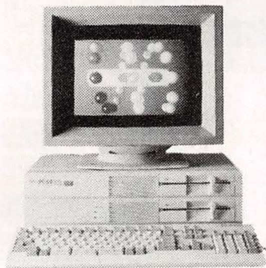
PC-8801MA（本体）…… ¥198,000
CMT146L …… ¥89,800
バックアップキット…… ¥4,400

定価合計¥292,200➡¥202,000		
¥6,300×24回	ボ20,000	頭なし
¥6,800×36回	ボなし	頭なし
¥9,700×24回	ボなし	頭なし

本社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

PC-88 VA

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



- ▶ハイスピードなグラフィック表示
- ▶マルチ画面、スプライト機能
- ▶簡単に楽しめるアニメーション　マウス標準装備
- ▶楽しさを大きく広げるビデオ出力
- ▶16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮
- ▶辞書ROMによる高速連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能
- ▶PC-8801シリーズとの互換性が図れる N_{88}-BASIC
- ▶PC-8801シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器を継承

PC-88VA Cコース

PC-88VA（本体）……… ¥298,000
PC-KD863S（マルチシンクカラーディスプレー） ¥118,000
PC-88VA-24（サウンドボードII） ¥ 39,800
バックアップキット……… ¥ 4,400

定価合計¥460,200➡現金大物価

クレジット金額及び現金大特価に関しましてお電話にてお問い合せ下さい。

PC-88VA Aコース

PC-88VA（本体）……… ¥298,000
PC-KD862［ビデオアート対応 4050ディスプレー］‥ ¥ 99,800
バックアップキット（ディスク）‥ ¥ 4,800

定価合計¥402,600➡現金特価	
¥ 9,600×36回	㊍なし 頭なし
¥13,800×24回	㊍なし 頭なし

●88VA用ビデオボードはFH、MH用とは異なりますのでご相談下さい。定価¥39,800（88VA-11）

AOYAMA（WORLD IN）

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

PC-8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型　番	標準価格	現金特価	46回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862（ディスプレー）	¥ 99,800	**¥75,000**	——	——	14インチ0.39アナログRGB付 デュアルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352（ディスプレー）	¥115,000	**¥79,800**	——	¥2,897	15インチ0.39アナログ デジタル TVチューナー付
NEC	PC-KD863S	¥118,000	現金大特価	——	——	マルチシンクカラーディスプレー
SHARP	CU-14AD	¥ 84,800	**¥61,000**	——	——	0.31 4050文字カラーディスプレー
NEC	PC-PR406M（プリンター）	¥ 59,800	**¥46,000**	¥1,300	¥1,700	24 熱転写プリンター
NEC	PC-PR406H	¥ 94,800	**¥75,000**	——	——	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-PR101TL2	¥ 83,800	現金大特価	——	——	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金大特価	——	——	サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	**¥39,800**	在庫入荷		ビデオアートボード
NEC	PC-8801-23	¥ 39,800	**¥33,800**	——	——	mkII用サウンドボードII
NEC	PC-8801-24	¥ 39,800	**¥33,800**	——	——	FH、MH用サウンドボードII
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金大特価	——	——	マウス

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎**03-987-7771**

PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

ソフト名	メディア	定　価	現金特価	備　考
カード型データベース				
日本語MY CARD Ver 2.0	5"2D	¥58,000	¥47,000	
ユーカラ CARD	5"2D	¥28,000	¥23,000	
JETカードベア	5"2D	¥26,000	¥22,100	
グラフィック／ワープロ				
ユーカラart	5"2D/5"2HD	¥30,000	¥24,800	
SUPER春望クリエイティブII	5"2D	¥34,800	¥28,500	
SUPER春望クリエイティブII	5"2HD	¥37,800	¥31,000	
日本語ワープロ				
Shogun	5"2D/5"2HD	¥34,800	¥29,000	PC-8801,8801 II不可
JETエキスパート	5"2D	¥33,000	現金大特価	

ソフト名	メディア	定　価	現金特価	備　考
SUPER春望プライマリII	5"2D	¥17,800	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2HD	¥19,800	現金大特価	
SUPER春望ビジネスII	5"2D	¥27,800	¥22,000	
SUPER春望ビジネスII	5"2HD	¥29,800	現金大特価	
HuPRINT™名筆88	5"2D/5"2HD	¥19,000	現金大特価	
英文ワープロ				
WORD MATE	5"2D	¥39,000	現金特価	
ワードテック	5"2D	¥98,000	¥77,500	
WORD STAR	5"2D	¥25,000	¥100,000	PC-8801II SRまで
株価分析ソフト				
THEりっちなかぶぬし	5"2D 5"2HD	¥140,000	¥109,000	

ソフト名	メディア	定　価	現金特価	備　考
株式実戦シリーズ	5"2D 5"2HD	¥95,000	¥76,000	
漢字・青色申告の友	5"2D 5"2HD	¥29,000	現金特価	PC-8801,8801 II不可
	カナ版	¥25,000	現金特価	
通信　ワープロ				
JETターミナルベア	5"2D	¥22,000	現金大特価	
SUPER春望ネットワークII	5"2D	¥44,000	¥36,400	
SUPER春望ネットワークII	5"2HD	¥47,800	¥39,100	
ユーカラK2⁺	5"2D	¥28,000	¥23,000	

※PC8801用アプリケーションに関しまして御不明な点などお気軽にお問い合せ下さい。

NEC
PC-PR406H
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡**¥75,000**

EPSON
VP-800
〈PCセット〉
10インチ日本語ミリアルドットプリンター
定価¥124,000➡**現金特価**

NEC
PC-PR406S
日本語スキャナ熱転写プリンター
定価¥94,800➡**¥75,000**

ICM
HD·4020
20Mハードディスク〔I/F・ケーブル付〕
定価¥230,000➡**¥159,800**

NEC
PC-PR101TL2
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥83,800➡**現金大特価**

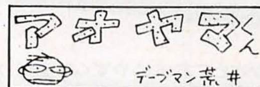
EPSON
HDD-20S
20Mハードディスク〔I/F・ケーブル付〕
定価¥198,000➡**現金特価**

NEC
PC-PR201H2
15インチ日本語カラーミリアルドットプリンター
定価¥245,000➡**¥169,000**

ASCII ASCII CORPORATION
アスキーのPC-8801シリーズ用
カード型データベース［88カード］
88CARD
定価合計¥28,000➡**発売記念価格**

NEC
PC-PR201V2
15インチ日本語カラーミリアルドットプリンター
定価¥298,000➡**現金特価**

高速自動変換ワープロ
TOTAL SOFTWARE HOUSE **dB-SOFT**
SUPER春望
SUPER春望ビジネスII 5"2D
定価¥27,800➡**¥22,000**
SUPER春望ビジネスII 5"2HD
定価¥29,800➡**¥23,000**











ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

THE X-1 SERIES

THE X-1 SERIES

パソコンテレビ X1G 新登場！



1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続 初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など 先進機能にもうれしい対応

X1G Model10 E コース

CZ-820CE〔本体〕……¥ 69,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕‥ ¥ 23,800
AN-58C〔RFコンバーター〕‥ ¥ 2,980

定価合計¥173,400➡¥95,000	
¥3,100 ×18回	㋭なし (頭)なし
¥4,500 ×12回	㋭なし (頭)なし
¥8,800 ×6回	㋭なし (頭)なし

X1G Model10 B コース

CZ-820CE〔本体〕……¥69,800
AN-58C〔RFコンバータ〕……¥ 2,980

定価合計¥72,780➡¥29,300	
¥3,300 ×10回	㋭なし (頭)なし
¥5,300 ×6回	㋭なし (頭)なし
¥10,500 ×3回	㋭なし (頭)なし

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

X-1Gは本体の色によって価格が変わることがありますのでお問い合せ下さい。

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F〔5フロッピーディスク〕¥ 49,800
〈X-1s、X-1F10、X-1G10に接続してディスクが使えます。〉
インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価	
¥ 3,100×15回	㋭なし (頭)なし

X-1用漢字プリンター

CZ-8PK2〔18ドット漢字プリンター〕¥134,800
〈X-1、F、G、turboに接続できます〉
ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥29,800	
¥ 3,000×12回	㋭なし (頭)なし

X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非…

TELEPHONE CALL

X1G Model30 A コース

CZ-822CB〔本体〕……… ¥118,000
CZ-820DB〔ディスプレーテレビ〕‥ ¥ 79,800
CZ-8RL1〔データレコーダー〕… ¥ 24,800

定価合計¥222,600➡¥143,000	
¥ 4,900×36回	㋭なし (頭)なし
¥ 7,000×24回	㋭なし (頭)なし
¥13,300×12回	㋭なし (頭)なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model10 B コース

CZ-822CB〔本体〕………¥118,000
AN-58C〔RFコンバータ〕…… ¥ 2,980

定価合計¥120,980➡¥79,800	
¥ 3,100×30回	㋭なし (頭)なし
¥ 3,800×24回	㋭なし (頭)なし
¥ 7,200×12回	㋭なし (頭)なし

X1G Model30 C コース

CZ-822C〔本体〕…………¥118,000
CU14FA1〔2000文字ディスプレー〕・¥ 49,800
ブランクディスケット〔5"2D、10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価	
¥ 3,700×36回	㋭なし (頭)なし
¥ 5,200×24回	㋭なし (頭)なし
¥9,90υ×12回	㋭なし (頭)なし

X1G Model10 D コース

CZ-820D〔ディスプレー〕…… ¥ 79,800
CZ-822C〔本体〕…………¥118,000
バックアップキット〔ディスク〕‥ ¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥ 3,300×48回	㋭なし (頭)なし
¥ 4,200×36回	㋭なし (頭)なし
¥ 6,000×24回	㋭なし (頭)なし

VIPカード CLUB246

Member Ship Card CLUB246

商品をお買上の皆様にこのカードをお渡し致します。このカードはお客様のお買上致だいた機種、ハードからソフトまでの全てのデータがコンピューターカルテに登録されております。特典いっぱいのカードです。

今、ワールド イン アオヤマにてX-1シリーズX68000をお買上げの方にもれなく
1. オリジナル　ファイブX フロッピーホルダー
2. グリーティングカード（カードはX-1G10はのぞく）
プレゼント

○だからここが違う!!
以前、当社にてX-1シリーズコース、X68000コースを御注文いただきましたお客様に限り上記のいずれかをプレゼント!!
御希望のお客様は会員ダイヤルにてお客様のお名前だけをお伝え下さるか、おハガキにお名前とお電話番号、「フロッピーホルダー希望」とご記入の上、お申し込み下さい。大至急お届け致します。
（尚、送料実費のみご負担下さい）
おハガキ宛先　〒170東京都豊島区東池袋1-28-6ワールド イン アオヤマ お客様相談室　会員サービス係

ショールーム

■営業時間/11:00～18:30
日・祭日/10:30～18:00
■11月のお休み
5(木)・12(木)・19(木)・26(木)

X1 turbo III



ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

X-1Turboシリーズ全ての特長を継承

ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。

X1 Model30 A コース

CZ-870CB〔本体〕………¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕…¥109,800
turboマウス…………¥ 13,800

定価合計¥291,600➡現金特価	
¥ 4,800×48回	㋭なし (頭)なし
¥ 6,100×36回	㋭なし (頭)なし
¥8,800×24回	㋭なし (頭)なし

X1 Model30 C' コース

CZ-870CB〔本体〕……¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕……¥109,800
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕‥¥134,800
turboマウス…………¥ 13,800

定価合計¥426,400➡現金特価	
¥ 4,700×36回	㋭15,000(頭)なし
¥ 7,200×36回	㋭なし (頭)なし
¥10,200×24回	㋭なし (頭)なし

新製品 X1 turbo Z



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・Turbo Z"登場。

X1 Model30 E コース

CZ-880CB〔本体〕………¥218,000
CZ-600DB〔15カラーディスプレー〕¥129,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…… ¥ 5,800

定価合計¥353,600➡現金特価	
¥5,700×36回	㋭15000(頭)なし
¥7,300×24回	㋭26000(頭)なし
¥8,200×36回	㋭なし (頭)なし
¥11,800×24回	㋭なし (頭)なし

X1 Model10 B' コース

CZ-880CB〔本体〕………¥218,000
CZ-880DB〔15カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…… ¥ 5,800
バックアップキット〔5"2HDディスク〕¥ 4,800

定価合計¥338,400➡¥現金特価	
¥ 4,800×36回	㋭20000(頭)なし
¥6,400×48回	㋭なし (頭)なし
¥6,900×24回	㋭28000(頭)なし
¥ 8,100×36回	㋭なし (頭)なし

X1 Model30 C コース

CZ-880CB〔本体〕………¥218,000
CU-15M1B〔15カラーディスプレー〕¥ 99,800
バックアップキット〔5"2HD〕‥ ¥ 4,400

定価合計¥322,200➡¥現金特価	
¥4,700×36回	㋭17090(頭)なし
¥ 7,500×36回	㋭なし (頭)なし
¥ 7,400×24回	㋭20000(頭)なし
¥10,800×24回	㋭なし (頭)なし

X1 Model10 D コース

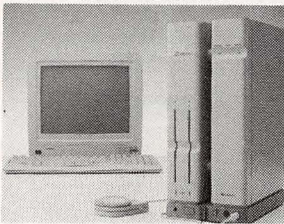
CZ-880CB〔本体〕………¥218,000
CZ-600DB〔15カラーディスプレー〕‥¥129,800
CZ-6ST1B〔チルトスタンド〕…… ¥ 5,800
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕…¥134,800

定価合計¥488,400➡¥269,800	
¥5,500×36回	㋭22000(頭)なし
¥7,200×48回	㋭なし (頭)なし
¥9,200×36回	㋭なし (頭)なし
¥13,100×24回	㋭なし (頭)なし

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

16ビット最速の68000だから……

ちょっと触れてみたい X68000



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1 第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源& AD PCM
7 ハイポジションのグラディウスも登場(同梱)

X1 Model 30 A コース

CZ-600CE〔本体+Keyボード〕¥369,000
CZ-600DE〔15 カラーディスプレーテレビ〕¥129,800
CZ-6ST1E〔チルトスタンド〕・¥ 5,800

定価合計¥504,600➡現金大特価

クレジット支払方法はお電話にて

X1 Model 10 B コース

CZ-600CE〔本体+Keyボード〕・・¥369,000
CU-15M1E〔15 カラーディスプレー〕・¥ 99,800

定価合計¥468,800➡現金特価

クレジット支払方法はお電話にて

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

未体験の機能美が創造力を刺激する。



今、X68000をお買上げのお客様に

- オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント
- X68000テレホンカードプレゼント
- 「それゆけX1」1年間無料購読
- "X68000 EXEクラブ"に入会

今、お持ちのパソコン高額にて下取中!! くわしくはお電話で………

X68000ソフト&周辺機器

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	発売予定	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	発売中	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	発売中	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
スペースハリア	¥ 7,800	現金特価	美しい高速3Dグラフィックス	発売中	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
Z5 STAFF PRO 68K	¥58,000	現金特価	高速応用グラフィックス	発売中	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
ミュージックPRO 68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼働	発売中	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
ゼビウス	¥ 8,800	現金特価	専用ジョイスティック付	発売中	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
レソクス	¥ 7,200	現金特価	アクションロールプレイング	発売中	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価

X-1シリーズ システムソフト

商品名		機種名	価格	現金特価
コスモステーション		CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル		CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	¥13,800
turbo ターミナル		CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター(CP/M R)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X-1シリーズ NEW-BASIC

対応機種	NEW BASIC	価格	現金特価
CZ-800C・CZ-801C・CZ-802C	❶カセット版 CZ-112SF	¥7,800	¥7,200
CZ-803C・CZ-804C	❺5"FD版 CZ-124SF	¥8,800	¥8,100

新製品 X-1シリーズ周辺機器

全てのX-1シリーズに対応

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥32,800
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	現金特価
CZ-8TM1	モデムユニット	¥ 29,800	現金特価
CZ-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	¥20,000
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥29,800
X-1用	ジョイカード 延長コード付	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 6,500
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥29,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
AN-58C	X-1G用RFコンバータ	¥ 2,900	現金特価
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	¥13,800
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

新製品 CZ8PC2

第2水準漢字ロムがついてさらにコストもお得。

24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1……………¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥ 3,500×18回	㋭なし ㊊なし
¥ 5,100×12回	㋭なし ㊊なし

限定特別価格 MZ1P17

24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17……………¥79,800
プリンターケーブル ….¥ 7,500

定価合計¥86,300➡¥42,800	
¥3,900×12回	㋭なし ㊊なし
¥7,500× 6回	㋭なし ㊊なし

限定販売 CZ-8PK2

18ドット漢字プリンター
CZ-8PK2……………¥134,800
〔X-1 F.G turboに接続できます〕 ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥29,800	
¥ 3,000 ×12回	㋭なし ㊊なし
¥ 5,300 × 6回	㋭なし ㊊なし

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

ワールドインアオヤマのお得で安心なサービス

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

2 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社との独自のプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。専門のスタッフが適確に診断、お答え致します。

4 見て、触れて、納得して下さい
ショールームでは、お客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。お客様ご自身でじっくりとお選び下さい。

5 グーンとお得な下取システム
今お持ちの機種を高額下取。僅かなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。

6 うれしい代引システム
商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんので ご了承下さい。)

7 VIPカード「クラブ246」
商品お買上の皆様に「クラブ246」カードをお渡し致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけおっしゃって下さい。全てのデータが登録されていますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄ひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなョ! 12月15日まで有効

下取機種	購入機種	差額	下取機種	購入機種	差額
X-1C	X-1G30(本体)	¥ 68,000	PC-9801U2	PC-9801UX21	¥222,000
X-1F10	X-1G30(本体)	¥ 65,000	PC-9801UV2	PC-9801UX21	¥164,000
X-1G10	X-1G30(本体)	¥ 59,000	PC-98LT/1	PC-98LT/11	差額特価
FM-new7	X-1G30(本体)	¥ 71,000	PC-98LT/2	PC-98LT/21	差額特価
X-1ターボIIセット	X-1ターボZセット	¥166,000	PC-9801U2	PC-9801VM21	¥230,000
X-1G30(本体)	X-1ターボZセット	¥198,000	PC-9801F2	PC-9801VM21	¥172,000
PC-8801FR30	X-1ターボZセット	¥180,000	PC-9801VF2	PC-9801VM21	¥162,000
PC-8801FH30	X-1ターボZセット	¥163,000	PC-8801SR30	PC-9801VX21	¥265,000
PC-8801/II30	PC-8801FA	差額特価	PC-8801FH30	PC-9801VX21	¥250,000
PC-8801SR30	PC-8801FA	差額特価	PC-8801MH	PC-9801VX21	¥245,000
PC-8801MR	PC-8801FA	差額特価	PC-9801F2	PC-9801VX21	¥225,000
PC-8001/II SR	PC-8801MA	差額特価	PC-9801VF2	PC-9801VX21	¥215,000
PC-8801/II30	PC-8801MA	差額特価	PC-9801VM2	PC-9801VX21	¥123,000
PC-8801SR30	PC-8801MA	差額特価	PC-9801VM21	PC-9801VX21	¥115,000
PC-8801MR	PC-8801MA	差額特価	PC-9801U2	PC-286V-STD	¥184,000
CZ-822C	PC-8801FH30	¥ 72,000	PC-9801F2	PC-286V-STD	¥126,000
CZ-870C	PC-8801MA	¥ 87,000	PC-9801VF2	PC-286V-STD	¥116,000
CZ-822C+CZ-820D	X68000セット	¥326,000	PC-9801F2	PC-286V-H20	¥235,000
CZ-870C+CZ870D	X68000セット	¥288,000	PC-9801VF2	PC-286V-H20	¥225,000
PC-8801SR30	X68000セット	¥328,000	PC-9801VM2	PC-286V-H20	¥133,000
PC-8801MR	X68000セット	¥323,000	PC-9801VM21	PC-286V-H20	¥125,000
PC-8801FH30	X68000セット	¥313,000	PC-9801VX21	PC-286V-H20	¥ 76,000
PC-8801MH	X68000セット	¥308,000	PC-8801SR30	PC-286V-STD	¥166,000
CU-14FA1	CU-14AR	¥ 51,000	PC-8801FR30	PC-286V-STD	¥168,000
KD-854	KD-863S	¥ 69,000	PC-8801MR	PC-286V-STD	¥161,000

買い替えをグーンとお得にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。まずはお電話を!! 03-987-7771

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

REFRESH PASOCOM

特選中古パソコン

今月の限定お買得品

SHARP X1G10 新品限定品
X1G model 10 Hセット
CZ-820CE〔本体〕¥69,800➡¥26,800
AN58C〔RFコンバーター〕¥2,900➡¥2,500
Hセット合計¥72,700➡**¥29,300**

SHARP PC-1501 and CE-150 限定品
説得力がちがう ポケットコンピューター
自由に設定できる6個のソフトキー、グラフや図形まで記録できるグラフィックプリンター〔カセットI/F内蔵〕
PC-1501〔ポケコン本体〕¥64,800➡**¥19,800**
CE-150〔カラーグラフィックプリンター〕¥49,800➡**¥9,800**

SHARP X1 turboZ
CZ-880CB〔本体〕¥218,000➡¥149,000
CZ-600DB〔ディスプレー〕¥129,800➡現金特価
セット合計¥347,800➡**¥238,000**

SHARP X1F10 新品限定品
X1F model 10 Aセット
CZ-811C〔本体〕¥89,800➡¥19,800
CZ-8VC〔RFコンバーター〕¥15,800➡¥13,800
Aセット合計¥105,600➡**¥33,600**

SHARP CU-14FA2 新品限定品
NEC対応2000文字アナログディスプレー ケーブル付
NEC 8801 FR・SR・MR・FH・MH・FA・MA対応
512色中8色選択ディスプレー
定価¥54,800➡**¥34,000**

NEC PC-8001/II SR 新品限定品
PC-8001/II SR〔本体〕…¥89,800
定価¥89,800➡**¥16,800**

SHARP X1プリンター 新品限定品
CZ-8PK2〔ケーブル付〕
CZ-8PK2〔16漢字プリンター〕…¥134,800
定価合計¥134,800➡**¥29,800**
X-1シリーズ全ての本体に接続可能

SHARP X1プリンター 限定品
CZ-8PD3 9'ドットプリンター
定価合計¥54,800➡**¥19,800**
8PD3プリンターは8PK2と異なる為に漢字出力は出来ません。

Victor 新品同様品
〈MSX²パソコン〉
HC-90〔128K、3.5ドライブ付〕
定価合計¥168,000➡**¥79,800**

SANYO WAVY 23 新品限定品
PHC-23〔MSX2 128K〕
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

Panasonic A1 MSX2 11月10日発売
連射式ジョイハット付、独立10キーを搭載
FS-A1mk2…¥29,800
発売記念価格**¥26,800**

Panasonic MSX2 FS-4700 新品同様品
ナショナル ワープロパソコン
MSX² 3.5インチドライブ付
FS-4700 ¥158,000➡**¥79,800**

NEC PC-8801FH30 新品限定品
PC-8801FH30〔本体〕¥168,000
定価¥168,000➡現金大特価

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU14FA1〔8ピンRGBディスプレー〕〔ケーブル付〕
定価¥54,800➡**¥29,800**

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001〔家庭用TVに直接可能〕	¥89,800	¥8,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕	¥14,000	¥4,000
PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕	¥84,800	¥12,000
PC-6001MKII SR〔RFモジューレーター付〕	¥89,000	¥20,000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕	¥9,800	¥5,000
PC-6601〔3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥143,000	¥25,000
PC-6601SR〔3.5'ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥155,000	¥38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MKII	¥123,000	¥14,000
PC-8001MKII SR	¥108,000	¥15,000
PC-8001MKII SR〔新品〕	¥108,000	¥16,800

データレコーダ

PC-DR312	¥12,800	¥6,800
PC-DR321〔新品〕	¥198,000	¥12,800
PC-DR350〔新品〕	¥188,000	¥7,900
PC-DR312〔新品〕	¥128,000	¥9,500
PHC-DR II〔新品〕	¥12,800	¥9,200
PC-DR311	¥12,800	¥6,000
PC-6081	¥12,800	¥6,000
PC-6082	¥19,800	¥7,000

ディスプレー

NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

PC-KD201	¥59,800	¥18,000
PC-KD251K	¥59,800	¥26,000
PC-KD351	¥998,000	¥26,000
CU-14GE	¥49,800	¥26,800
CU14FA1〔新品同様〕	¥54,800	¥29,800
CU-14FA2〔アナログ2000文字NEC対応ケーブル付〕〔新品〕	¥54,800	¥34,000
CU-14GB〔新品同様〕	¥49,800	¥29,800
CU-14GE〔新品同様〕	¥49,800	¥29,800

CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ

PC-TV151	¥94,800	¥42,000
CZ-811D	¥89,800	¥38,000
CZ-820U〔新品同様〕	¥89,800	¥44,800

●4050文字デジタルディスプレー

PC-KD551	¥118,000	¥42,000
PC-KD551K	¥99,800	¥48,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕	¥168,000	¥48,000

●4050文字アナログディスプレー

PC-KD852	¥99,800	¥50,000
PC-KD854	¥89,800	¥52,000
PC-KD854〔新品〕	¥89,800	¥現金特価
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥99,800	¥68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥99,800	¥76,500
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕	¥84,800	¥62,000

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

CMT-146L〔アナログRGB〕	¥89,800	¥48,000
CMT-146L〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥89,800	¥52,000
CU14AG2〔アナログRGB〕	¥84,800	¥50,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥89,800	¥56,800

●4050文字 2000文字デジタルディスプレーテレビ

CZ870D〔新品同様〕	¥108,000	¥72,000

●4050文字/2000文字アナログディスプレーテレビ

PC-TV351	¥129,800	¥78,000
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕	¥138,000	¥103,000
PC-TV352〔新品同様〕	¥115,000	¥79,800
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕	¥129,800	¥現金大特価

●その他

PC-6041〔2000文字モノクロ〕	¥36,800	¥8,000
PC-60M43〔15色ディスプレー〕	¥65,800	¥18,000
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕	¥58,800	¥20,000

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771
お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

TF20〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥142,000	¥35,000
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥128,000	¥38,000
PC-8031-2W〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥248,000	¥現金大特価
PC-80S31〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕	¥168,000	¥48,000

8801シリーズ本体

8801フェア中

現金大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい ☎03-987-7771

PC-8801	¥228,000	¥現金大特価
PC-8801〔漢字ロム付〕	¥266,000	¥現金大特価
PC-8801 II 10	¥168,000	¥現金大特価
PC-8801 II 30〔5'ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥現金大特価
PC-8801 II 30〔5'ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥現金大特価
PC-8801 II 30〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥275,000	¥現金大特価
PC-8801 II SR30〔5'ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥現金大特価
PC-8801 II FR20〔5'ドライブ1機標準装備〕	¥148,000	¥現金大特価
PC-8801 II FR30〔5'ドライブ1機増設〕	¥178,000	¥現金大特価
PC-8801 II FR30〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥現金大特価
PC-8801FH20	¥138,000	¥現金大特価
PC-8801FH20〔新品同様〕	¥138,000	¥現金大特価
PC-8801FH30	¥168,000	¥現金大特価
PC-8801FH30〔新品同様〕	¥168,000	¥現金大特価
PC-8801 II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥238,000	¥現金大特価
PC-8801MH	¥208,000	¥現金大特価
PC-8801MH〔新品同様〕	¥208,000	¥現金大特価
フロッピーディスク・ティアック・FD55BV〔PC-8801MKII用フロッピーディスク〕〔新品〕	¥60,000	¥24,800
PC-88VA	¥298,000	¥現金大特価

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕	¥39,800	¥9,800
256K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕	¥14,800	¥12,800
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕	¥20,000	¥16,900
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕	¥45,000	¥28,000
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕	¥58,500	¥38,000
PC-9801E〔漢ロム付〕	¥245,000	¥78,000
PC-9801U2	¥298,000	¥98,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥198,000
PC-9801UV21	¥318,000	¥218,000
PC-9801F2〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥398,000	¥140,000
PC-9801m2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥158,000
PC-9801VF2〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥348,000	¥165,000
PC-9801Vm2〔5'ドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥240,000
PC-9801Vm21	¥390,000	¥260,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕	¥390,000	¥現金特価
PC-9801VX2	¥433,000	¥275,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	¥298,000
PC-9801VX41〔本体〕	¥630,000	¥450,000
PC-98LTmodel 1	¥238,000	¥145,000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕	¥39,800	¥15,000
RP-80F TII〔シリアルプリンター〕	¥89,000	¥19,800
GP-500M〔シリアルプリンター〕	¥49,800	¥19,800
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕	¥148,000	¥38,000
PC-8027〔10ドットプリンター〕	¥89,000	¥25,000
PC-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕	¥89,800	¥23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕	¥99,800	¥38,000
PC-6021〔シリアルプリンター〕	¥49,800	¥11,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕	¥29,800	¥11,000

●ドット漢字プリンター

RP80F TIIK〔16漢字プリンター〕	¥129,000	¥36,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕	¥119,800	¥28,000

●熱転写漢字プリンター

PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕	¥59,800	¥39,800
PC-PR406M〔新品〕	¥59,800	¥46,000
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕	¥79,800	¥58,000
PC-PR101TL〔新品〕	¥79,800	¥62,000
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕	¥69,800	¥46,800
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕	¥99,800	¥48,000
PC-8825〔24熱転写プリンター〕	¥176,000	¥30,000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕	¥73,700	¥42,800

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101	¥238,000	¥65,000
PC-PR101F〔第2水準ロム付〕〔新品〕	¥158,000	¥72,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕	¥138,000	¥103,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥163,000	¥120,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕	¥124,000	¥98,000
AR-2410〔ケーブル付〕〔新品同様〕	¥121,500	¥69,000

●24ドット15インチ漢字プリンター

PC-PR201	¥298,000	¥78,000
NM-9400S〔新品同様〕	¥310,000	¥108,000
NM-9400	¥310,000	¥120,000
PC-PR201H	¥288,000	¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕	¥245,000	¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥245,000	¥169,000
PC-PR201F	¥188,000	¥110,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕	¥158,000	¥120,000
NM-9950〔カラープリンター〕	¥245,000	¥128,000
NM-9950〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥245,000	¥138,000
VP135K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品〕	¥165,500	¥91,300
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000	¥78,000
AR-2400〔第2水準漢ロム付〕	¥192,900	¥78,000

●その他

PC-IN502〔イメージスキャナ〕	¥99,800	¥67,000
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕	¥149,800	¥115,000
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕	¥165,000	¥126,000

ハードディスク

HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕	¥198,000	¥140,000
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕	¥118,000	¥97,000
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕	¥230,000	¥159,800

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

1 まずお電話下さい

これは? と思ったら…どんどんお電話下さい!

ワールド イン アオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

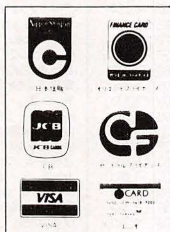
2 お支払方法

❶うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

お客様相談室
03-987-7795

すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは上記へお電話ください。(10:30~20:00)

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

電話受付時間
●月曜日~金曜日 10:00~22:00
●土・日曜日・祭日 10:30~19:00

パソコンの買取り、査定、注文
03-987-7771

不要になったパソコン高く買取ります。電話1本で査定し買取ります。近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。
●今すぐ注文はこのダイヤルへ

パソコンの下取り・買取り
03-986-6103

今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

SHARP

本体
MZ-1500……¥89,800 ► ¥24,000
MZ-2000(Gラム付①)……¥218,000 ► ¥24,000
MZ-2200(DR付)……¥147,800 ► ¥10,000
MZ2500/30……¥199,800 ► ¥69,000
MZ-2500V2(MZ-2531)(新品)……¥199,800 ► ¥130,000
MZ2861(本体)……¥328,000 ► ¥258,000

ディスプレー
CU14A4(4050、アナログデジタルRGB)(新品同様)……¥89,800 ► ¥56,800
CU14FA1(2000文字カラー)(新品限定品)……¥54,800 ► ¥29,800
MZ-1D22(4050文字ディスプレー)……¥99,800 ► ¥49,000
MZ-1D26(4050文字ディスプレー)(新品限定品)……¥89,800 ► ¥69,800

The.X-1
X-1(本体、ディスプレー、Gラム)……¥155,000 ► ¥53,000
X-1C(本体、ディスプレー、G内蔵)……¥119,800 ► ¥54,000
X-1D(本体、ディスプレー、G内蔵)……¥198,000 ► ¥56,000
X-1TurboII(本体)……¥178,000 ► ¥87,000
X-1TurboII(ディスプレー)……¥119,800 ► ¥67,000
CZ-870C(X-1TurboIII)(本体)(新品同様)……¥168,000 ► ¥109,000
CZ-870D(X-1 TurboIII)(ディスプレー)(新品同様)……¥109,800 ► ¥69,000
CZ-870C(X-1TurboIII)(本体)……¥168,000 ► ¥98,000
CZ-870D(X-1TurboIII)(ディスプレー)……¥109,800 ► ¥68,000
X-1F 10(CZ811本体)……¥89,800 ► ¥18,000
X-1F 10(CZ-811本体)(新品)……¥89,800 ► ¥19,800
X-1F(CZ811ディスプレー)……¥89,800 ► ¥38,000
X-1F(CZ-811Dディスプレー)(新古限定品)……¥89,800 ► ¥41,800
X-1F 20(CZ812本体)……¥139,800 ► ¥59,000
CZ-800C(本体、Gラム付)……¥155,000 ► ¥16,000
CZ-801C(X-1C本体)……¥119,800 ► ¥17,000
CZ-803C(本体)……¥119,800 ► ¥18,000
CZ-802C(X-1D本体)(新品同様)……¥198,000 ► ¥23,000
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ)……¥79,800 ► ¥42,800
CZ-820D(X-1G用ディスプレーテレビ)(新品)……¥79,800 ► ¥44,800
CZ-850C(X-1ターボ10本体)……¥168,000 ► ¥28,000
CZ-820C(X-1GModel 10本体)……¥69,800 ► ¥25,000
CZ-820C(X-1GModel 10)(新品同様)……¥69,800 ► ¥26,800
CZ-822C(X-1GModel 30本体)……¥118,000 ► ¥76,000
CZ-822C(X-1GModel 30本体)(新品)……¥118,000 ► ¥78,000
CZ-880C(本体)……¥218,000 ► ¥140,000
CZ-880C(X-1 TurboZ)(本体)(限定品)……¥218,000 ► ¥149,000
X-1 TurboZセット(CZ-880CB+CZ-600DB)(新古品)……¥347,800 ► ¥238,000

X-1周辺機器
CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター)……¥15,800 ► ¥11,000
CZ-8VC(X-1用RFモジューレーター)(新品)……¥15,800 ► ¥13,800
RFモジュレーターのみの販売は行なっておりません。本体と合せてお買い上げ下さい。
CZ-8KR(漢字ロム)(新品)……¥38,000 ► ¥15,900
CZ-8RL1(データーレコーダー)……¥24,800 ► ¥18,000
CZ-8RL1(データーレコーダー)(新品)……¥24,800 ► ¥20,000
CZ-300F(3'フロッピーディスク)……¥59,800 ► ¥28,000
CZ-503F(5'シングルディスク)……¥49,800 ► ¥37,800
CZ-502F(5'デュアルディスク)……¥99,800 ► ¥69,000
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付
CZ-8BV1(カラーイメージボード)……¥39,800 ► ¥25,000
CZ-8BS1(FM音源ボード)……¥23,800 ► ¥17,000
CZ-8EP(拡張I/Oポート)(新品)……¥11,800 ► ¥9,800
CZ-8EB3(拡張I/Oボックス)(新品)……¥33,800 ► ¥現金特価
CZ-139SF(作曲・編集が楽しめるミュージッククリエイタ)(新品)¥12,800 ► ¥11,700
※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。
AN-58C(RFコンバーター)(新品)……¥2,980 ► ¥2,500

プリンター
CZ-80PK……¥123,800 ► ¥35,000
CZ8PP2(プロッタプリンター)……¥54,800 ► ¥9,800
CZ-8PP2(新品)……¥54,800 ► ¥12,000
CZ-8PC1(24'熱転写プリンター)……¥69,800 ► ¥49,500
MZ-1P14(MZ対応シリアルプリンター)……¥54,800 ► ¥28,000
MZ-1P17(24'熱転写漢字プリンター)……¥79,800 ► ¥37,000
MZ-1P17(24'熱転写漢字プリンター、ケーブル付)(新品)¥79,800 ► ¥42,800
CZ-8PK2(18'漢字プリンター)……¥134,800 ► ¥19,800
CZ-8PK2(18'漢字プリンター)(新品)……¥134,800 ► ¥29,800

ポケコン
PC-1246……¥12,800 ► ¥7,000
PC-1248(新品)……¥10,000 ► ¥8,500
PC-1360(新品)……¥29,800 ► ¥23,000
PC-1360K(新品)……¥36,800 ► ¥29,000
PC-1500……¥59,800 ► ¥17,000
PC-1501(ポケットコンピュータ)(新品)……¥64,800 ► ¥19,800
PC-1600K(新品)……¥69,800 ► ¥55,000

FUJITSU

本体
FM-7……¥126,000 ► ¥17,000
FM-NEW7……¥99,800 ► ¥19,000
FM-77L2……¥193,000 ► ¥58,000
FM-77L4……¥238,000 ► ¥62,000
FM-77D2……¥228,000 ► ¥54,000
FM-77AV1……¥128,000 ► ¥68,000
FM-77AV2……¥158,000 ► ¥82,000

ディスプレー
CU14FA1(2000文字カラー)(新品同様)……¥54,800 ► ¥29,800
MB-27343(2000文字カラーディスプレー)……¥67,800 ► ¥26,000
CZ-820D(2000文字デジタルテレビ、ケーブル付)(新品同様)……¥79,800 ► ¥44,800
CU14FA(2000文字カラーディスプレー)(ケーブル付)……¥49,800 ► ¥26,800
CU14FA(2000文字カラーディスプレー)(21Pケーブル付)(新品)¥49,800 ► ¥33,000

フロッピーディスク
MB-27611……¥128,000 ► ¥58,000
MB-27603(シングルディスク)……¥440,000 ► ¥52,000
MB-27631(3.5'ディスク)……¥85,000 ► ¥58,000
LFD550FM(5'ディスク、1Fケーブル付)(新品)……¥98,000 ► ¥68,800

プリンター
SP-800F(セイコー社、シリアルプリンター)……¥64,800 ► ¥28,000
GP-500F(セイコー社、シリアルプリンター)……¥49,800 ► ¥22,000
GP550F(16ドットプリンター)……¥119,800 ► ¥32,000
MB27409(シリアルプリンター)……¥79,800 ► ¥38,000

データレコーダ
MB27502……¥12,800 ► ¥7,200
MB27502(新品)……¥12,800 ► ¥9,800
MB27501……¥12,800 ► ¥6,000
PHC-DRII(新品)……¥12,800 ► ¥9,200

EPSON・日立・SONY・STAR

PC-286V-STD(本体)……¥298,000 ► ¥220,000
PC-286V-H20(本体)……¥443,000 ► ¥330,000
HDD-20S(HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付)(新品)……¥198,000 ► ¥140,000
HC-20(ハンドヘルド、DR付)……¥163,800 ► ¥38,000
FP-80(プリンター)……¥149,800 ► ¥15,000
TF-20(フロッピーディスク)……¥142,000 ► ¥35,000
HR-5(80'サーマルプリンター)……¥49,800 ► ¥10,000
LFD550(フロッピーディスク)……¥148,000 ► ¥38,000
FT80(80ケタドットプリンター)……¥89,000 ► ¥15,000
MP80(80ケタドットプリンター)……¥89,000 ► ¥15,000
AP80K(80ケタ熱転写プリンター)……¥80,300 ► ¥40,000
(ロム+ケーブル+第2水準ロム付)
G-10XfII(シリアルプリンター)……¥74,900 ► ¥14,000

MSX

HC-95(128Kドライブ2基付)(新品同様)(MSX^2)……¥198,000 ► ¥122,000
HC-90(128Kドライブ1基付)(新品同様)(MSX^2)……¥168,000 ► ¥79,800
FS-4700F(128Kドライブ1基付)(ワープロ・パソコン)(新品同様)……¥158,000 ► ¥78,500
CF1200(ナショナル、RF、16K)……¥58,800 ► ¥9,800
CF2700(ナショナル、RF、32K)……¥59,800 ► ¥13,000
CF3000(ナショナル、RF、64K)……¥79,800 ► ¥19,000
FS-PW1(MSX用プリンター)(新品同様)……¥49,800 ► ¥44,000
FS-FD-1(MSX用3.5'ディスクユニット)(新品同様)……¥44,800 ► ¥36,800
HB-D20W(MSX用3.5ディスクユニット)(新品同様)……¥44,800 ► ¥36,800
HC-30(ビクター、RF、32K)(新品)……¥34,800 ► ¥14,800
HC-60(ビクター、RF、32K)(新品)……¥64,800 ► ¥16,800
HC-30(ビクター、RF、32K)……¥34,800 ► ¥13,000
HB-55(SONY、RF、16K)……¥54,800 ► ¥9,800
HB-101(SONY、RF、16K)……¥46,800 ► ¥9,800
HB-201(SONY、RF、16K)……¥79,800 ► ¥12,000
PHC-33(サンヨー、RF、DR、64K)……¥59,800 ► ¥24,000
FM-X(RF、16K)……¥49,800 ► ¥9,800
MBH21(日立32KRF)……¥49,800 ► ¥13,000
V-10(キャノン、RF、16K)……¥54,800 ► ¥9,800
V-20(キャノン、RF、64K)……¥64,800 ► ¥13,000
HX-10D(東芝、RF、16K)……¥67,800 ► ¥10,000
HX-21(東芝、RF、64K)……¥79,800 ► ¥19,800
FS-A1(ナショナル$MSX_2$128K)……¥29,800 ► ¥21,800
FS-A1(ナショナル$MSX_2$128K)(新品同様品)……¥29,800 ► ¥23,800
FS-A1mk2(ナショナル$MSX_2$128k)(新製品)……¥29,800 ► ¥26,800
FS-A1F(ナショナル$MSX_2$3.5'FDD内蔵)(12月発売)……¥59,800 ► 予約受付中
PHC-23($MSX_2$128K、2スロット)(新品)(限定品)……¥32,800 ► ¥24,800
HB-F1(SONY MSX_2 128k)……¥32,800 ► ¥23,800
HB-F1/II(SONY MSX_2ターボ付)(新品同様)……¥29,800 ► 現金特価
HB-F1XD(SONY MSX_2 3.5'FDD内蔵)(新品同様)……¥54,800 ► 現金特価
グラフィックエディター(写画楽・3.5'1DDソフト)(新品同様)・¥12,800 ► ¥9,000

中古パソコンを価格だけで選んではいませんか?

ワールドインアオヤマの中古は他店にはマネのできない程多岐にわたる厳しいチェックをパスした特選品揃いです。企業よりの消耗品は一切扱っておりません。勿論、全商品マニュアル・ケーブル付ですので新品購入と同じ気分でお求めになれます。私共の自慢は価格だけではありません。

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…!そんな時でも大丈夫! ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。

ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170 AV事業部 東京都豊島区東池袋1−28−6 〒170 株式会社 ワールド イン アオヤマ

身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2DD・5"2HDシリーズ			
現代大戦略	5FD	7,800	7,260
大戦略パワーアップセット	5FD	5,800	5,400
大戦略 2	5FD	9,800	9,120
大戦略2エディターセット	5FD	6,000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	8,800	8,190
三国志	5FD	14,800	13,770
英雄ナポレオン	5FD	9,800	9,120
レニングラード	5FD	6,800	6,330
群雄争覇	5FD	6,800	6,330
オペレーションクルネード	5FD	6,800	6,330
孫子	5FD	6,800	6,330
ART of WAR	5FD	9,800	9,120
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍	5FD	9,500	8,840
○星占術	5FD	18,000	16,740
碁きちくん対局囲碁	5FD	14,800	13,770
囲碁名局集87年版	5FD	7,800	7,260
坂田血風録	5FD	8,800	8,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
つよいおやじ	5FD	8,800	8,190
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	2HD	9,800	9,120
振飛車	5FD	7,800	7,260
雀豪	5FD	8,800	8,190
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
フライトインハワイ	5FD	7,800	7,260
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ハイウェースター	5FD	7,900	7,350
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス名門コース	5FD	4,500	4,170
雀ボール	5FD	5,800	5,400
パチンココンストラクション	5FD	5,800	5,400
ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
ワールドゴルフ 2	5HD	7,800	7,260
ザナドウ	2FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
リターンオブイシター	5FD	6,800	6,330
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	9,800	9,120
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
プロデュース	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
イース	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
T.D.F. 怪獣大戦	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,860
殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
ローグ	5FD	12,800	11,910
ハウメニロボット	5FD	9,500	8,840
ヴェルツェル	5FD	8,800	8,190
エルスリード戦史	5FD	8,000	7,440
ファンタビジョン	5FD	24,800	23,070
リファイルハーモニー	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	7,800	7,260
★ふぇありいている	5FD	7,800	7,260
★あぶない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★オナニーギャル 1	5FD	7,800	7,260
★オナニーギャル 2	5FD	7,800	7,260
★オナニーギャル 3	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち	5FD	5,000	5,400
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
5"2DDシリーズ			
お嬢様くらぶ	2DD	6,800	6,330
将棋大将	2DD	7,800	7,260
ねぎ麻雀	2DD	6,800	6,330
名監督	2DD	6,800	6,330
バンガー	2DD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	2DD	7,800	7,260
★セクシーオレンジ	2DD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	2DD	4,000	4,000
★ポッポレモン	2DD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	2DD	7,800	7,260
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,330
★幻夢の城	2DD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	2DD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	2DD	3,800	3,600
★オレンジストーリー	2DD	6,800	6,330
★オレンジドリーム	2DD	6,800	6,330

3"5 2HDシリーズ			
ウルティマ Ⅳ	2HD	11,800	10,980

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,260
レニングラード	5FD	6,800	6,330
パットン第三軍	5FD	6,800	6,330
オペレーションクルネード	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット マーク2	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,800	6,330
棋聖	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
SHOGI88	5FD	6,800	6,330
将棋大将	5FD	6,000	5,380
碁遊技	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
自己中心派	5FD	6,800	6,330
麻雀狂将棋狂	5FD	6,800	6,330
始皇帝	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8,800	8,190
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
プラスティ	5FD	7,900	7,350
アルファ	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
オーガ	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ミュール	5FD	7,800	7,260
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
ロー・オブ・ザ・ウォー	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ヴィーナスファイヤー	5FD	7,800	7,260
ウィングマン 2	5FD	6,800	6,330
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
アーコン	5FD	7,800	7,260
ギャルッポクラブ	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
ガバラの秘密	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
タッチ	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻VA対	5FD	7,800	7,260
オホーツクに消ゆ	5FD	7,800	7,260
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
レリクス	5FD	7,200	6,700
ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★いけにえの村VA対	5FD	6,800	6,330
★ロリータパイレンスVA対	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロックVA対	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジドリーム	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版 SR	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
アートオブウォーSR	5FD	8,800	8,190
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コースSR	5FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ2SR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
レジェント SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
ルクソール SR	5FD	7,800	7,260
ヴァクソル SR	5FD	7,800	7,260
ヴァリス SR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
ウィバーン SR	5FD	6,800	6,330
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
テスタメント SR	5FD	7,800	7,260
ヴァルツェル SR	5FD	8,800	8,190
アルカノイド SR	5FD	6,800	6,330
アンジェラ SR	5FD	6,800	6,330
コムサイト SR	5FD	6,800	6,330
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち SR	5FD	5,800	5,400
SR、MRシリーズ			
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
孫子 SR	5FD	6,800	6,330
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
坂田血風録 SR	5FD	8,800	8,190
ウルティマ Ⅳ SR	5FD	9,800	9,120
イース SR	5FD	7,800	7,260
リターン・オブ・イシター SR	5FD	6,800	6,330
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2 SR	5FD	5,800	5,400
アルゴー SR	5FD	7,800	6,980
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
ハイパーニア SR	5FD	8,800	8,190
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
プレイネット SR	5FD	6,800	6,330
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
カーマイン SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァ SR	5FD	7,800	7,260
ロマンシア SR	5FD	6,800	6,330
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
ライレーン SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅 SR	5FD	7,800	7,350
シルフィード SR	5FD	6,900	6,330
エー・アイ・アールSR	5FD	7,880	7,260
イミテーションシティSR	5FD	7,800	7,260
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
アイドロン SR	5FD	6,800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
魔界復活 SR	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ SR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットFR, MR	5FD	5,800	5,400
雀ボール SR	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 3 SR	5FD	9,800	9,120
魔界村 SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーシナリオ SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありいている SR	5FD	7,800	7,260
★はっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショッキングクロスワード SR	5FD	7,800	7,260
★ザ・メイズ SR	5FD	4,800	4,500
VAシリーズ			
神羅万象 VA	2HD	7,800	7,260
上海 VA	2HD	6,500	6,050
名監督 VA	2HD	6,800	6,330
英雄ナポレオン VA	2HD	9,800	9,120
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
T/Bシリーズ			
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4800	4,440
信長の野望	T/B	4500	4,170
A列車で行こう	T/B	6800	6,330
囲碁百科	T/B	6800	6,330
棋太平	T/B	4500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4800	4,440
麻雀狂・将棋狂	T/B	5800	5,400
オペレーションクルネード	T/B	4800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4800	4,440
ディーサイド 2	T/B	4800	4,440
ハイドライド 2	T/B	4800	4,440
ナイザー	T/B	4100	3,800
ウィングマン 2	T/B	4800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4800	4,440
カリオストロの城	T/B	4800	4,440
7万光年セット	T/B	7800	7,260
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
パターンエディータ	T/B	4,000	3,700
5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,120
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,440
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
棋太平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ Ⅱ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
闘気王	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
レリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
リ・バース	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
トップジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYHDセット	5FD	9,300	8,650
サイダーユング	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	5FD	6,800	6,330
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	7,800	7,260
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
FM-77			
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	7,800	7,260
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ	3FD	5,800	5,400
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7,000	6,510
ミュージアム 2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	3FD	9,800	9,120
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	3FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	3FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYFDセット	3FD	9,300	8,650
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ナイザー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
レイドック	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン 2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
ディーサイド 2	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
アーコン	3FD	7,800	7,260
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
新玉取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
オペレーションクルネード	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	3FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	3FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	3FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	3FD	6,800	6,330
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★アマゾネス	3FD	7,800	7,260
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルパー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330
AVシリーズ			
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2 AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,200	5,790
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
アスピック AV	3FD	6,800	6,330
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
魔界復活 AV	3FD	7,800	7,260
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
ドナ AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
★天使たちの華奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
X1 T/Bシリーズ			
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ゼビウスJOYT/Bセット	T/B	5,900	5,490
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ボビンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジップ	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド 2	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン 2	T/B	4,800	4,440
スーパーランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド 2	T/B	4,800	4,440

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
オペレーショングレネード	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
棋太平	T/B	4,500	4,170
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストーリー	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★エリカ	T/B	4,800	4,440
★聖女パニック	T/B	4,300	4,100
★ロ説き方教えます	T/B	6,800	6,330
X1 5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
大戦略 X1	5FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
自己中心派	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
上海	5FD	6,500	6,050
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ 1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
ダークストーム	5FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYFDセット	5FD	7,500	6,980
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
キングナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
アルゴー	5FD	7,500	6,980
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
ラビリンス	5FD	7,800	7,260
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオスペシャル	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
エイリアン 2	5FD	7,200	6,700
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
うっでいぽこ	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
摩訶遊麗	5FD	7,900	7,350
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	7,800	7,260
ヴェルツェル	5FD	8,800	8,190
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	5FD	6,800	6,330
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	5,800	5,400
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
X1 ターボシリーズ			
三国志 T	5FD	14,800	13,770
蒼き狼と白き牝鹿 T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀 T	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7,500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7,800	7,260
ジーザス T	5FD	7,800	7,260
ルクソール T	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7,800	7,260
電脳水滸伝 T	5FD	7,800	7,260
魔界復活 T	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
アルファー T	5FD	5,900	5,490
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
アルカイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12,500	11,630

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	2HD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	18,800	17,500
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティ	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ボビンズ	QD	4,800	4,440
ダークストーム	QD	5,300	4,930
ソフィア	QD	4,800	4,440
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
惑星メフィウス	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版	3FD	9,800	9,120
三国志	3FD	14,800	13,770
信長の野望	3FD	7,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	8,800	8,190
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
レイドック	3FD	6,800	6,330
九玉伝	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ゼビウスJOYFDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
帝王の家	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
メタルギア	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
コロニスリフト	ROM	6,800	6,330
スーパートリトーン	ROM	5,900	5,490
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
ランボースペシャル	ROM	5,800	5,400
大戦略	ROM	7,800	7,260
火の鳥	ROM	5,800	5,400
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモン	ROM	5,800	5,400
ディープフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
プロジェクトA2	ROM	5,800	5,400
ハイスクール奇面組	ROM	5,800	5,400
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5,800	5,400
ホールインワンSP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
うっでいぽこ	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
エイリアン 2	ROM	7,800	7,260
トップジップ	ROM	5,900	5,490
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
チャムクリスマス	ROM	6,400	5,960
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
ハードボール	ROM	5,800	5,400
スクランブルフォーメーション	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
怒	ROM	6,800	6,330
スーパーランナー	ROM	5,800	5,400
FDシリーズ			
覇邪の封印	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
ザナドウ	2DD	7,800	7,260
ダイレス	2DD	6,800	6,330
T.N.T.	2DD	6,800	6,330
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
写画楽グラフィックツール	1DD	12,800	11,910
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★プレイメイト	1DD	6,000	5,580
★プレイメイト	T/B	4,500	4,200
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ボルフェスと5人の悪魔	ROM	5,800	5,400
F1スピリット	ROM	5,800	5,400
シャウト・マッチ	ROM	5,800	5,400
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
ブレイク イン	ROM	4,900	4,560
迷宮への扉	ROM	5,300	4,930
バットマン	ROM	5,800	5,400
ザナドウ	ROM	6,800	6,330
ハイドライト 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
ヴィーナスファイヤー	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
ハイドライド 2	ROM	6,400	5,960
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ジャガー 5	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
フェアリーランド	ROM	5,900	5,490
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
は～りぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,450
は～りぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
クロスブレイム	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,400
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
トップジップ	ROM	5,800	5,400
ハングオン	ROM	4,900	4,540
魔性の館ガバリン	ROM	4,900	4,540
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ペガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,400
ペガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
Qバート	ROM	4,800	4,440
グランプリーライダー	ROM	5,800	5,400
M36	ROM	5,800	5,400
ランボー	ROM	5,800	5,400
ナイルの涙	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
JPウィンクル	ROM	4,800	4,440
アラモ	ROM	5,800	5,400
日本語MSXライト	ROM	19,800	18,420
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX-SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX-C	ROM	19,800	18,420
ジョイグラフ	ROM	5,800	5,400
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
T/Bシリーズ			
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人	T/B	3,800	3,520
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説輪廻転生	T/B	5,000	4,630
白と黒の伝説アスカ	T/B	4,800	4,440
ハイドライド	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
カード			
スターソルジャー	カード	4,800	4,440
野球狂	カード	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ビーパック		980	980

★印はアダルト版

商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ52D	10枚入	8,500	2,900
データライフ52DD	10枚入	10,000	3,300
データライフ52HD	10枚入	17,000	4,000
フジ 52D	10枚入	8,000	2,900
フジ 52HD	10枚入	24,000	4,000
マクセル・インターナショナル52D		8,000	2,700
〃 52HD	10枚入	24,000	3,900
データライフ35 2DD	10枚入	24,000	9,700
データライフ35 2DD	〃	28,000	12,000
TDK 52 DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52 HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体,周辺商品お買得情報	価格	割引価格
FS-A(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
MSXの必需品		
FS-A1MKⅡ(MSX2)	29,800	26,000
FIB-F1Ⅱ(MSX2)	29,800	26,800
アスキージョイスティックターボⅡ (MSX, MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3,800
ジョイステックインターフェース		
PC-8801FH/MH/AV用 (MACRO-88A)	9,800	9,200
PC-8801/Ⅱ/SR/FR (β-88)	6,800	6,100
PC-9801E/F/U/VA用 (MACRO-98)	9,800	9,200
FM-7/NEW7用(JB-3)	6,800	6,100
ジョイステック・システムとジョイステック		
XE-16(ジョイスティック)	3,900	3,600
ジョイカード MSX, FM-77AV, PC-6001, PC-8801	3,200	2,900

商品名	価格	割引価格
PASOKO・1000(三和電子ジョイステック)	9,800	9,200
データレコーダー		
PHC-DR2(新品)(サンヨー)	12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)	19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)	13,980	9,500
データレコード用ケーブル	1,200	1,080
▶X-1周辺機器		
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	33,800
CZ-8BS(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)	24,800	21,000
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11(サウンド・ボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき)(HAL研究所) (88用FM音源+MIDボード)	36,000	29,800
▶ディスプレー本体		
CU14G2000文字カラー・O・ケーブル付	49,800	31,000
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79,800	47,000
CZ811C, X-1F10本体	89,800	26,000
CZ-820C, X-1G10本体	69,800	37,800
CZ-822C, X-1G30本体	118,000	83,000
CU14・A4(4060文字カラーディスプレ)	89,800	58,000
8001/11SR(本体)	138,000	16,800
HC-30(本体・MSX2・32K)	34,800	18,000
HC-60(本体・MSX2・32K)	68,800	19,000
AN58C(RFモジュレータ)	2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500ケーブル付	12,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ケーブル PC-98, 88, FM-7/77, X-1, MZ-2500	5,800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届け致します。
④発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル 03-984-8801
X-1 ダイヤル 03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル 03-987-7799

注文書

氏名
御住所 〒
TEL ( )
本体機種 FD T/B ROM
商品名 割引金額
郵送料
合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円 データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです。その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円です。

郵送料を忘れずに御注文下さい。

03-973-5578

営業時間：月～金、10：30－16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい。

送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ, ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

かならず安い!!価格はお電話にてナットクしてお申し込み下さい。

パソコン情報センター ☎東京03-462-2294

全国どこでもお電話1本!! 全国通信販売!! 月々3,000円よりクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21	NEC PC-9801VM21	NEC PC-9801UV21	NEC PC-88VA	NEC PC-8801MH	NEC PC-8801FH 30
定価¥433,000	定価¥390,000	定価¥318,000	定価¥298,000	定価¥208,000	定価¥168,000
お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥129,000	特価¥105,000

エプソン PC-286シリーズ
シャープ X-6800
アップル Macintosh
任天堂 ファミリーコンピューター
各社 MSX,MSX2
取扱い中!

NEC PC-KD854	NEC PC-KD862	NEC PC-KD853	NEC PC-TV352	NEC PC-TV453N	SHARP CU-14AD	SHARP CU-14A4
定価¥89,800	定価¥99,800	定価¥118,000	定価¥115,000	定価¥138,000	定価¥84,800	定価¥89,800
お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安

NEC PC-PR201F2	NEC PC-PR101F2	NEC PC-PR201TL	NEC PC-PR101TL	EPSON VP-135K (PCロム付)	CITIZEN CKP-5240	star TR-24CL
定価¥158,000	定価¥138,000	定価¥135,000	定価¥79,800	定価¥163,000	定価¥145,000	定価¥69,800
お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥89,800	特価¥86,800	特価¥39,800



全国どこでも 電話1本、即お届け!!

お申し込みは今すぐお電話で!
03-462-2294



特別価格が電話で聞ける 各社パソコン激安情報

24時間テレホンサービス
03-463-4266

SHARP X1 turbo Z

セット
CZ880C (本体)
CZ880D (純正ディスプレイ)
合計定価327,800円
特価¥239,000

回数	1回目	2回目以降
12	22,190	22,100
24	12,920	11,700
36	11,750	8,200
48	7,590	6,500

SHARP X1 turbo III

セット
CZ870C (本体)
CZ870D (純正ディスプレイ)
合計定価277,800円
特価¥189,000

回数	1回目	2回目以降
12	18,390	17,400
24	11,420	9,200
30	9,235	7,600
48	7,890	5,100

SONY HIT BIT MSX2 PRO AV HB-F900(B)

定価148,000円
特価¥119,000

回数	1回目	2回目以降
15	10,080	8,800
20	6,940	6,900
30	5,385	4,800
48	5,490	3,200

6インチカラーモニターTV CTV-600J

奥行ナント20cm。
ファミコンやMSXもつなげます
1ch～62chカラーTV
ビデオ入力端子つき
3電源方式
定価63,800円
特価¥37,000

回数	1回目	2回目以降
3	12,880	12,800
6	6,720	6,500
12	3,670	3,400

EPSON PC-286V [STD] ワープロセット

PC286V-STD(本体)
FTC-12GTS-A1 (4050文字カラーモニター)
NM9950(漢字プリンター)
一太郎Ver3(ワープロソフト)
15 プリンター用紙
5 2HDディスケット10枚
合計定価¥702,700
PC9801コンパチ!!
特価¥455,000

回数	1回目	2回目以降
24	24,000	22,300
36	19,250	15,700
48	13,250	12,400
60	14,300	10,400

お申し込み方法

- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先:大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

BM特選 プログラムコーナー



本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを**明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

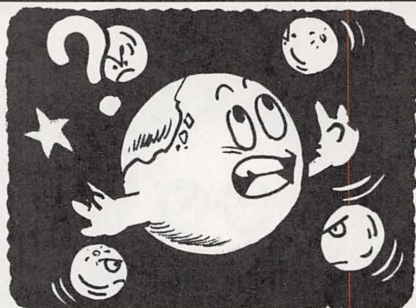
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

BIG BANG（ビッグ バン）

鈴木　浩



〈STORY〉

突然現れた謎の衛星は，またたく間に地球をとり囲んだ。地球の危機を救えるのはあなたしかない！

〈HOW TO PLAY〉

[J][K]でキラー衛星を動かして，衛星を破壊します。地上のモニタにはキラー衛星の位置を示すカーソルと敵の衛星，中央には地球が映しだされます。敵の衛星は時間がたつと爆発し，全衛星の1/2が爆発すると，その波動で地球も爆発してしまいます。

画面右上のFINAL COUNTとは，カーソルの示す衛星の爆発危険を示し，10になると爆発です。また，そのときの衛星にカーソルがあると，キラー衛星がカーソルの示す衛星を攻撃します。2回攻撃が成功すると敵の衛星は消滅します。

画面上の衛星をすべて破壊すると1面クリアです。面が進むと衛星の数が増え，動きが複雑になり，爆発までの時間も早まります。

《第1表》プログラムの内容

20～ 110	初期設定
120～ 260	画面作成
270～ 370	衛星出現
380～ 510	ラウンド・スタート
520～ 630	プレイヤーの動き
640～ 810	衛星の動き
820～1070	タイトル画面
1080～1140	ゲーム・オーバー
1150～1200	星系データ
1210～1320	マシン語の書き込みサブ

CHECKER FLAG

Dr.D：ほー，変わったゲームじゃないか。

編：そうですね。ゲーム画面は単純で，ちょっとおもしろ味にかける感じがしますが，いざ，やってみると，これがなかなかはまるんですね。

〈PROGRAM〉

マシン語を使っているので，RUNする前にSAVEしておきましょう。このマシン語はゲーム中の衛星の動きとタイトル画面に使っています。

《第2表》変 数 表

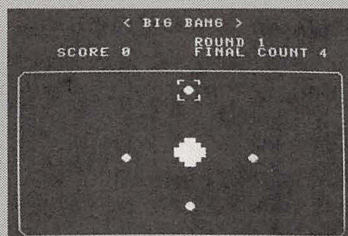
H1	衛星のX座標
H2	衛星のY座標
C	衛星の状態（0～10）
C1	何回爆発をおさえられたか（0～2）
N	衛星の数
W	衛星の数（補助）
G	衛星の爆発までのスピード（最大：1）
M	どの衛星を動かしているか
V$	危険度に対する音（10種）
S	スコア
R	ラウンド
P$	プレイヤー・カーソル・キャラクタ
P1$	カーソル消去用
F	カーソルの示す衛星ナンバー
F1	カーソルの示す衛星ナンバー（旧座標）
T	ミスの数
R1	ラウンド補助



▲《写真1》BIG BANGのタイトル画面。スペース・キーでゲーム開始



▲《写真3》一つの衛星が爆発。四つの衛星を破壊したところだ



▲《写真2》1面は敵衛星が四つ。カーソルはキラー衛星の位置を示す



▲《写真4》面が進むと衛星の数も増え，爆発までの時間も早くなるぞ

《OVER FLOW》なに！87年も今月号で終わりじゃないですか！早いもんですねー。ジングルベール，ジングルベール，そう，サンタさんも読んでるベーマガ。87年最後をかざるOFコーナーのはじまり，はじまりー。

BIG BANGのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1210
20 REM
30 REM INIT
40 REM
50 RANDOMIZE :LET G=.1
60 DIM H1(12),H2(12),C(12),C1(12)
70 RESTORE :GOTO 820
80 LET R1=1:LET S=0:LET R=0
90 LET V$="Bﾄ#ﾄBﾚ#ﾚBﾐ#ﾐBﾌ#ﾌBｿ#ｿ"
100 LET P$=CHR$($84,9,$83,10,8,8,8,10,$81,9,$82)
110 LET P1$=CHR$(32,9,32,10,8,8,8,10,32,9,32)
120 REM
130 REM SCREEN
140 REM
150 CLEAR
160 LET CURSOR=10,1:PRINT "( BIG BANG )"
170 LET CURSOR=4,4:PRINT "SCORE";S
180 LET CURSOR=17,3:PRINT "ROUND";R
190 LET CURSOR=17,4:PRINT "FINAL COUNT"
200 FOR I=1 TO 30
210 LET CURSOR=I,6:PRINT CHR$($85):LET CURSOR=I,23:PRINT CHR$($85);
220 IF I+6<23 THEN LET CURSOR=0,I+6:PRINT CHR$($86);TAB(31);CHR$($86);
230 NEXT I
240 LET CURSOR=0,6:PRINT CHR$($8F);TAB(31);CHR$($8E)
250 LET CURSOR=0,23:PRINT CHR$($8C);TAB(31);CHR$($8D);
260 LET CURSOR=16,12:PRINT CHR$(1,15,10,8,8,1,7,1,13,1,5,10,8,8,8,1,10,1,13,1,
1,10,8,8,1,14,3)
270 REM
280 REM SET OF THE STAR
290 REM
300 READ N
310 FOR I=1 TO N
320 READ A
330 LET H1(I)=INT(A/100):LET H2(I)=A-H1(I)*100
340 LET C(I)=INT(RND(6)):LET C1(I)=0
350 LET CURSOR=H1(I),H2(I):PRINT CHR$($95)
360 NEXT I
370 IF N=9 THEN RESTORE
380 REM
390 REM ROUND START
400 REM
410 POKE $3B2E,$97,$95:POKE $3B06,$BF
420 LET W=N:LET T=0:LET M=1:LET F=1:LET F1=F:LET R=R+1
430 LET R1=R1+1:IF R1=7 THEN LET R1=1:LET G=G+.1:IF G>1 THEN LET G=1
440 LET CURSOR=22,3:PRINT R
450 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO N
460 LET CURSOR=28,4:PRINT C(I)
470 LET CURSOR=H1(I)-1,H2(I)-1:PRINT P$
480 MUSIC "T4O2P0"+MID$(V$,I*2,2)
490 LET CURSOR=H1(I)-1,H2(I)-1:PRINT P1$
500 NEXT I:NEXT J
510 GOTO 600
520 REM
530 REM PLAYER
540 REM
550 CALL $3B00:LET CURSOR=9,4:PRINT S
560 LET A$=INKEY$:IF A$<CHR$(1) THEN GOTO 640
570 LET F1=F
580 IF A$="J" THEN LET F=F-1:IF F<1 THEN LET F=N
590 IF A$="K" THEN LET F=F+1:IF F>N THEN LET F=1
600 LET CURSOR=H1(F1)-1,H2(F1)-1:PRINT P1$
610 LET CURSOR=H1(F)-1,H2(F)-1:PRINT P$
620 LET CURSOR=28,4:PRINT INT(C(F))
630 IF C1(F)<2 THEN MUSIC MID$(V$,C(F)*2,2)
640 REM
650 REM STAR SYSTEM
660 REM
670 IF C1(M)<2 THEN LET C(M)=C(M)+G:IF INT(C(M))>9 THEN LET C(M)=0:GOTO 700
680 LET M=M+1:IF M=N+1 THEN LET M=1
690 GOTO 520
700 LET S=S+2:IF M=F THEN MUSIC POT1V5ｼｿﾗｿV4ﾌｿV3ﾐｿV2ﾚｿV1ﾄｿV5T4:GOTO 790
710 LET A$="ﾚDﾐUﾚDﾐ":MUSIC "V4T1P0UﾄV5ﾐDﾄUﾚDﾐﾚ"+A$
720 FOR I=5 TO 1 STEP -1
730 LET CURSOR=H1(M),H2(M):PRINT " ":MUSIC "T1V"+RIGHT$(STR$(I),1)+A$
740 LET CURSOR=H1(M),H2(M):PRINT "*":MUSIC A$+"V5T4":LET C1(M)=2
750 NEXT I
760 LET T=T+1:LET W=W-1:IF T>INT(N/2) THEN GOTO 1080
770 IF W=0 THEN GOTO 120
780 GOTO 520
790 LET C1(M)=C1(M)+1:IF C1(M)=2 THEN LET W=W-1:LET CURSOR=H1(M),H2(M):PRINT C
HR$($78):MUSIC POT1ﾄﾗｼｿﾌT4:LET S=S+5
800 IF W=0 THEN GOTO 120
810 GOTO 520
820 REM
830 REM TITLE
840 REM
850 CLEAR :POKE $3B06,$5F:POKE $3B2E,$DB,$60
860 PRINT "   □□□  □□  □□"
870 PRINT "   □□ □ □□ □□"
880 PRINT "   □□□  □□ □□ □"
890 PRINT "   □□ □ □□ □□ □"
900 PRINT "   □□□  □□  □□□"
910 PRINT
920 PRINT "□□□   □□  □□ □  □□"
930 PRINT "□□ □ □□ □ □□ □ □□"
940 PRINT "□□□  □□ □ □□□□ □□ □"
950 PRINT "□□ □ □□□□ □□□□ □□ □"
960 PRINT "□□□  □□ □ □□ □  □□□"
970 FOR I=1 TO 7:POKE $3B,1,0,3,255,1,1:CALL $F009:NEXT I
980 LET CURSOR=12,15:PRINT "1987 H.S"
990 LET CURSOR=10,20:PRINT "PRESS SPC KEY"
1000 CALL $3B00
1010 IF INKEY$()" " THEN GOTO 1000
1020 POKE $3B06,$7F
1030 LET A$="ｿﾐﾄｿﾐﾄV5":MUSIC "T1P0V5"+A$
1040 FOR I=5 TO 1 STEP -.5
1050 MUSIC "V"+RIGHT$(STR$(I),1)+A$:CALL $3B00
1060 NEXT I
1070 MUSIC P9R:GOTO 80
1080 REM
1090 REM GAME OVER
1100 REM
1110 FOR I=1 TO 10:PRINT CHR$(14);:MUSIC P0ﾄ:PRINT CHR$(15);:MUSIC P0#ﾄ:NEXT I
1120 LET CURSOR=11,15:PRINT " GAME OVER "
1130 MUSIC T2Q2P3ﾄﾄP1ﾐP3ﾐﾌﾌP1ﾌP3ｿｿP3UﾄUﾄP1ｼP3ｼP5UﾄT4P9R
1140 GOTO 70
1150 DATA 4,1608,2215,1620,1015
1160 DATA 8,1609,2011,2215,2018,1620,1218,1015,1211
1170 DATA 8,1609,1812,1417,1620,1817,2215,1014,1412
1180 DATA 8,1608,1809,1611,1618,2313,1620,0913,1409
1190 DATA 12,1608,2109,2511,2914,2518,2120,1621,1120,0619,0216,0611,1109
1200 DATA 9,2308,2310,2108,2110,1912,1412,1817,1317,1119
1210 REM
1220 REM M.WRITE
1230 REM
1240 FOR I=1 TO 55:READ A$:NEXT I
1250 FOR I=$3B00 TO $3B2F
1260 READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT I:RETURN
1270 DATA CE,01,00,A6,00,81,5F,22
1280 DATA 07,08,BC,04,00,26,F4,39
1290 DATA DF,3B,FE,3B,2C,A6,00,7C
1300 DATA 3B,2D,B4,01,26,09,B6,3B
1310 DATA 2E,DE,3B,A7,00,20,E2,B6
1320 DATA 3B,2F,20,F5,B0,00,00,00
```

★国語のテストがはじまって5分ぐらいしたら眠ってしまい，残り10分というところで目がさめた僕。(三重県四日市市・広田　剛15才)……【影：なるほど，ヨダレで解答を書くとは，なかなかやるなー。編：きたなー。】

ベーシックマスターL III マーク5/S1用

CHALPY-RUN and JUMP
（チャルピー ラン アンド ジャンプ）



んがらがっちゃ

■内容

アクション(?)ゲームのつもりです。

■お話

ここは，平和なガマーべ王国。15才になるCHALPYは，その国のしきたりで，謎の五つの部屋を通らなければならないのでした（よくあるパターン）。ぶじに五つの部屋を通りぬけられればいいのだが…。

■遊びかたについて

矢印のあるブロックの上でジャンプします。すべて，ジャンプするとクリアとなります。

面は5面までですが，はじめてやって，2面までいけばいいでしょう。

CHALPYの数は6匹で増えません。

■操作方法

[4]，[6]キーで左右，[8]キーでジャンプです。なお，ジャンプ中，または下降中に，[4]，[6]キーを押すと，そのまま水平移動します。

◇は，ミラクル・ストーンというもので，これを下に落とすことができます。これで敵をやっつけることができます。ただし，なにか物に当たると，止まってしまいます。ちなみに敵には，名前はありません。

■入力方法

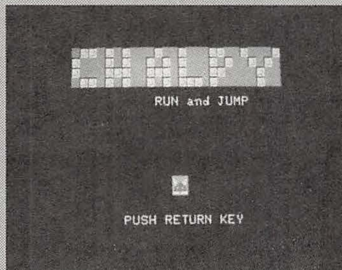
NEW ON7を実行してください。**リスト1**（キャラクター）を打ち込んでRUN，そして，**リスト2**（メイン）打ち込んでRUNさせてください。

参考

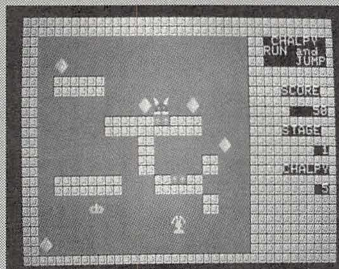
近藤拓也さんのキャラクター定義のプログラム

《第1表》変 数 表

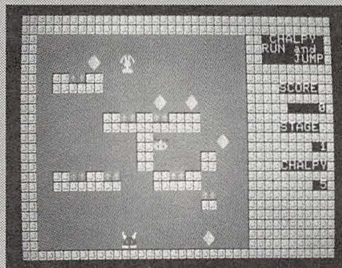
X，Y	CHALPYの座標
TX，TY / QX，QY	敵の座標
SC	スコア
PL	プレーカの数
ST	ステージ
J	ジャンプの数（矢印の）



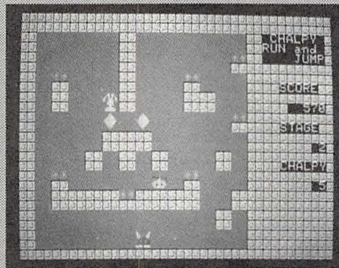
▲《写真1》CHALPY-RUN and JUMPのタイトル画面



▲《写真3》じゃまなミラクル・ストーンは押して，よしジャンプ！



▲《写真2》さて1面。矢印ブロックの上でジャンプするのが目的



▲《写真4》これは2面。敵もジャマしてくるし，がんばるっきゃない

CHECKER FLAG

編：これは，キャラクター・ゲームですね。
Dr.D：うむ，なかなかよくできてるではないか。
編：そうですね。ただ，もう少しキャラクターにこってもよかったんじゃないですか？
Dr.D：敵はもっと敵らしくってことかな？ところで，敵の追いかけのパターンをもう少しくふうしてみるのもいいだろう。ちょっと簡単ではないかな？
編：画面構成によってもゲームの難易度がちがってきますけどね。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 '((( CHARACTER )))
20 '
30 POKE &HFFE9,1:FOR I=65 TO 84:FORK=1TO3:READ A$:POKE&HFFEA,K-(K=3)
40 FORL=0TO 7:POKE &HA000+8*I+L,VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2))
50 NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFFE9,0
100 '((( DATA )))
110 '              BLUE              RED               GREEN
120 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,0000000000000000
130 DATA 007F7F7F7F7F7F7F,007F41414141417F,007F797D7D7D417F
140 DATA FFFFFEFCF8F0E0C0,0000010307 0F1F3F,00000103070F1F3F
150 DATA FFFF7F3F5F6F3703,000080C0E0F0F8FC,000080C0E0F0F8FC
160 DATA C0E0F0F8FCFEFFFF,3F1F0F0703010000,3F1F0F0703010000
170 DATA 9BB72F9F3F7FFFFF,FCF8F0E0C0800000,FCF8F0E0C0800000
180 DATA FFFFFFFFFFFFF8F0,00004060303B3F1F,0000406030383810
190 DATA FFFFFFFFFFFF1F0F,000002060C1CFCF8,000002060C1C1C08
200 DATA E0C0C0C0C0FFFFFF,1F3F3F3F1F7E7E00,00040400007E7E00
210 DATA 0703030303FFFFFF,F8FCFCFCF87E7E00,00202000007E7E00
220 DATA FF80808080808080,0000081C2A080800,007F7F7F7F7F7F7F
230 DATA FFFFFFFFFF9F81FF,0000000000607C01,0000000000000001
240 DATA FFFFFFFFFFFF81F9,0000000000007E86,0000000000000080
250 DATA FFE0C08080C0E0FF,011F3F7B7B3F1F00,011F3F7B7B3F1F00
260 DATA FF07030101030 7FF,80F8FCDEDEFCF800,80F8FCDEDEFCF800
270 DATA FFFFFFFFFFFF9FFF,0000060A12226060,0000060A12226363
280 DATA FFFFFFFFFFFFF9F9,0000605048440606,000060504844C6C6
290 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000101000000,07070701010F1F1F
300 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0000008080000000,E0E0E08080F0F8F8
310 DATA 0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 '      (((( CHALPY  RUN and JUMP ))))
20 '               MB L3/MK5
30 '             BY んが"らが"っちP
40 WIDTH 40:SCREEN ,,0:POKE 278,32:DEFINT A-Z:POKE &HFFE0,1
50 LINE(0,0)-(40,25)," ",7,BF
60 '(((( ETC ))))
70 '
80 ST=1:PL=6:SC=0
90 GOSUB 1040:GOSUB 1360:GOSUB 1110:GOSUB 1210:GOSUB 1260:GOSUB 1310
100 RESTORE 1640:GOSUB 1530
110 X=14:Y=22:TX=10:TY=2:D1=0:D2=0:QX=16:QY=12:J=0
120 TIME$="00:00:00"
130 '(((( MAIN ))))
140 '
150 IN=PEEK(&HFFE0)
160 XX=((IN=&HB7)-(IN=&HBE))*2:S1=SCREEN(X+XX,Y)
170 IF S1=ASC("C") THEN GOSUB 380
180 XX=XX*-(S1=ASC("A")):S2=SCREEN(X,Y+2)
190 IF IN=&HBD AND S2()ASC("A") THEN 270
200 YY=(-(S2=ASC("A"))*-(XX=0))*2
210 LOCATE X,Y:PRINT S1$
220 X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATE X,Y:PRINT MY$
230 IF VAL(MID$(TIME$,7,2))MOD3=0 THEN GOSUB 530:GOSUB 650
240 GOTO 150
250 '(((( JUMP ))))
260 '
270 IF S2=ASC("K") THEN LOCATE X,Y+2:PRINTB1$:J=J+1:SC=SC+10:GOSUB1210
280 IF J=7 THEN 900
290 FOR I=0 TO 2
300 IN=PEEK(&HFFE0):YY=-2
310 XX=((IN=&HB7)-(IN=&HBE))*2:IF XX()0 THEN YY=0
320 IF SCREEN(X+XX,Y+YY)()ASC("A") THEN 150
330 LOCATE X,Y:PRINT S1$:X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATE X,Y:PRINT MY$
340 NEXT
350 GOTO 150
360 '
370 '(((( TAMA ))))
380 IF SCREEN(X+XX*2,Y)()ASC("A") THEN RETURN
390 LOCATE X,Y:PRINT S1$:X=X+XX:LOCATE X,Y:PRINT MY$:LOCATE X+XX,Y:PRINT BA$
400 IF SCREEN(X+XX,Y+2)=ASC("A") THEN GOSUB 420
410 RETURN
420 BY=Y
430 S3=SCREEN(X+XX,BY+2):IF S3()ASC("A") THEN 460
440 LOCATE X+XX,BY:PRINT S1$:BY=BY+2:LOCATE X+XX,BY:PRINT BA$
450 GOTO 430
460 IF S3=ASC("P") THEN SC=SC+10:D1=1:TX=12:TY=2:GOTO 490
470 IF S3=ASC("L") THEN SC=SC+20:D2=1:QX=12:QY=12:GOTO 490
480 RETURN
490 LOCATE X+XX,BY:PRINT S1$:BY=BY+2:LOCATE X+XX,BY:PRINT BA$
500 GOSUB 1210:RETURN
510 '(((( TEKI 1 ))))
520 '
530 TXX=SGN(X-TX+10*RND)*2
540 TYY=0
550 IF SCREEN(TX,TY+2)=ASC("A") THEN TYY=2
560 IF TX+TXX=X AND TY+TYY=Y THEN GOSUB 590:GOTO760
570 IF SCREEN(TX+TXX,TY+TYY)()ASC("A") THEN TXX=0
580 IF D1=1 THEN LOCATE TX,TY:PRINT S2$:D1=0
590 LOCATE TX,TY:PRINT S1$:IF TY=22 THEN TY=2
600 TX=TX+TXX:TY=TY+TYY:LOCATE TX,TY:PRINT T2$
610 RETURN
620 '
630 '(((( TEKI 2 ))))
640 '
650 R=3*RND
660 QXX=SGN(X-QX+R)*2:QYY=SGN(Y-QY+R)*2
670 IF QX+QXX=X AND QY+QYY=Y THEN GOSUB 700:GOTO 760
680 IF SCREEN(QX+QXX,QY+QYY)()ASC("A") THEN QXX=0:QYY=0
690 IF D2=1 THEN LOCATE QX,QY:PRINT S2$:D2=0
700 LOCATE QX,QY:PRINT S1$
710 QX=QX+QXX:QY=QY+QYY:LOCATE QX,QY:PRINT T1$
720 RETURN
730 '
740 '(((( CHALPY OUT ))))
750 '
760 FOR I=0 TO 50
770 COLOR ,2:COLOR ,0
780 NEXT
790 COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT "CHRLPY OUT!"
800 PL=PL-1:GOSUB 1310:IF PL=0 THEN 970
810 ON ST GOSUB 830,840,850,860,870
820 GOSUB 1530:GOTO 110
830 RESTORE 1640:RETURN
840 RESTORE 1670:RETURN
850 RESTORE 1700:RETURN
860 RESTORE 1730:RETURN
870 RESTORE 1760:RETURN
880 '(((( STAGE CLEAR ))))
890 '
900 COLOR 7:LOCATE 10,9:PRINT "BONUS +500"
910 LOCATE 10,11:PRINT "STAGE CLEAR"
```

★♪イース，かっとばせ，イース。ライトーへレフトへアウトランーっ！（岩手県盛岡市・**今回からペンネームででますこいくんこと小井田伸雄**）……**【影：かっとばせー，イース!?バースにかわってイースが阪神へ!?】**

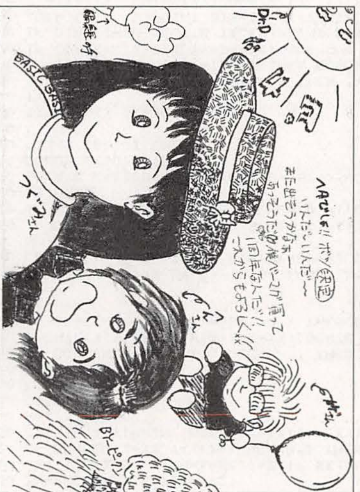
```
920 LOCATE 6,13:PRINT "GO TO NEXT STAGE!"
930 SC=SC+500:ST=ST+1:GOSUB 1210:GOSUB 1260:IF ST=6 THEN 1450
940 ON ST GOSUB 830,840,850,860,870
950 GOSUB 1530:GOTO 110
960 '
970 '(((( GAME OVER ))))
980 '
990 COLOR 7:LOCATE 10,5:PRINT"GAME OVER"
1000 LOCATE 6,14:PRINT"PUSH RETURN KEY"
1010 IF PEEK(&HFFE0)=&HAF THEN POKE 278,32:GOTO 80 ELSE 1010
1020 '(((( CHARACTER SET ))))
1030 '
1040 ZZ$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
1050 S1$="AA"+ZZ$+"AA":B1$="BB"+ZZ$+"BB":BA$="CD"+ZZ$+"EF"
1060 MY$="GH"+ZZ$+"IJ":B2$="KK"+ZZ$+"BB":T1$="LM"+ZZ$+"NO"
1070 T2$="PQ"+ZZ$+"RS":S2$="TT"+ZZ$+"TT"
1080 RETURN
1090 '(((( SCREEN ))))
1100 '
1110 FOR I=0 TO 24
1120 LOCATE 0,I:PRINT STRING$(39,"B");
1130 NEXT I
1140 '
1150 COLOR 7
1160 LOCATE 30,2:PRINT" CHALPY "
1170 LOCATE 30,3:PRINT"RUN and "
1180 LOCATE 30,4:PRINT"     JUMP":RETURN
1190 '(((( SCORE ))))
1200 '
1210 COLOR 7:LOCATE 32,7:PRINT "SCORE"
1220 LOCATE 33,9:PRINT USING "#####";SC
1230 POKE 278,32:RETURN
1240 '(((( STAGE ))))
1250 '
1260 COLOR 7:LOCATE 32,11:PRINT "STAGE"
1270 LOCATE 36,13:PRINT USING "##";ST
1280 POKE 278,32:RETURN
1290 '(((( LEST ))))
1300 '
1310 COLOR 7:LOCATE 32,15:PRINT "CHALPY"
1320 LOCATE 36,17:PRINT USING "##";PL
1330 POKE 278,32:RETURN
1340 '(((( OP ))))
1350 '
1360 LINE(0,0)-(40,25)," ",7,BF:RESTORE 1810:FOR I=0 TO 3
1370 READ B$:LOCATE 5,I+3:PRINT B$
1380 NEXT
1390 COLOR 7:LOCATE 15,8:PRINT"RUN and JUMP"
1400 LOCATE 11,20:PRINT"PUSH RETURN KEY"
1410 POKE 278,32:LOCATE 17,16:PRINT MY$
1420 IF PEEK(&HFFE0)=&HAF THEN RETURN ELSE 1420
1430 '(((( ED ))))
1440 '
1450 LINE(0,0)-(40,25)," ",7,BF
1460 COLOR 7:LOCATE 10,5:PRINT"ALL STAGE CLEAR"
1470 LOCATE 7,8:PRINT"YOU ARE SPECIAL PLAYER"
1480 LOCATE 10,10:PRINT"さいごまで ありがとう!!"
1490 LOCATE 10,12:PRINT"FROM んがらがっちゃ"
1500 END
1510 '(((( STAGE MAKE ))))
1520 '
1530 FOR I=0 TO 10
1540 READ A$
1550 FOR J=1 TO 13
1560 A=VAL(MID$(A$,J,1))
1570 IF A=0 THEN LOCATE J*2,I*2+2:PRINT S1$
1580 IF A=1 THEN LOCATE J*2,I*2+2:PRINT B1$
1590 IF A=2 THEN LOCATE J*2,I*2+2:PRINT B2$
1600 IF A=3 THEN LOCATE J*2,I*2+2:PRINT BA$
1610 NEXT:NEXT:RETURN
1620 '(((( DATA ))))
1630 '
1640 DATA 0000000000000,0003000000000,0121000000000,0000000303000,0000121211000
1650 DATA 0000001000030,0000001000100,0121200121000,0000000000200,0000000000000
1660 DATA 0000000000300
1670 DATA 0000010000000,0000010000002,0200010002000,0100010001100,0000303000002
1680 DATA 0000111000000,0001010100010,0200000002000,0111121111001,0000000000010
1690 DATA 0000000000000
1700 DATA 0000000000000,0100030000100,0112112111000,0000000000000,1200000000121
1710 DATA 0000010100000,0000012010000,0000000000000,0011211121100,0000000000000
1720 DATA 0000000000000
1730 DATA 0000001000000,0000001000000,0000001000000,0021111000101,0010300030100
1740 DATA 0010210020100,0210000000110,0010000000100,1011212121101,0000000000000
1750 DATA 0000000000000
1760 DATA 0000000000000,0001012121000,0020000000100,0010000000100,0100112100010
1770 DATA 0100000000010,0101111210010,0100000000010,0111211012110,0000000000000
1780 DATA 0000000000000
1790 '(((( DATA 2 ))))
1800 '
1810 DATA "ABBABABAAABAABAAABBAABAAAB","BAAABABAABABABAAABABAABABA"
1820 DATA "BAAABBBAABBBABAAABBAAAABAA","ABBABABAABABABBBABAAAAABAA"
1830 ' THANK YOU
```

評…ジュワイヨクチュール影だ！(影)



by　私はだあれ？

評…つぐ美ちゃん，ずいぶん太ったね(影)



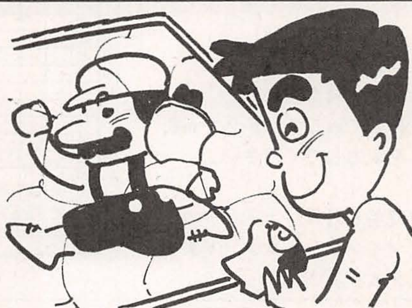
by　ピークン

★皮膚のない話……「ハ・ヘ・ホ」などと書いている僕はハサミで口びるを切ったことがあるつわものです。(長野市・ピンボマン14才)……【編：なぜハサミなどを口に！影：ほら，鼻毛を切ってる人も……。Dr.D：うん？】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V2.1A)用

PUZZLE（パズル）

TAKOYAKI



★内容

15ゲーム（バラバラになっている15個の正方形を決まった位置に並べかえるというもの）です。

★遊びかた

ゲームをはじめると，自然に絵が分解されるので，それを並べかえてください。正方形1個は4マス×4行です。"○"が16個並んだ正方形が空白なので，そこへとなりの正方形を動かすことができます。Ⓑボタンでカーソルを動かし，動かそうとする正方形を選び，Ⓐボタンでその正方形を動かします。

それを何回も繰り返し，これで絵が完成したと思ったらセレクト・ボタンを押します。セレクト・ボタンは2回まで使えます。2回失敗するとENDです。クリアするとつぎの面へ行き，10面クリアすると1面にもどります。

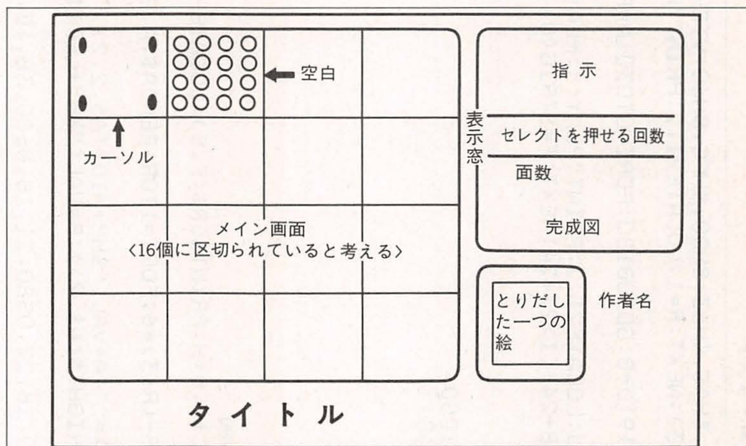
ゲーム中にスタート・ボタンを押すと一時中断です。もう一度押してはじめてください。1面からはじめるのは面倒だという人は10行の「R＝1」の1をやりたい面の数にしてください。

★画面の説明

いつでも表示窓の指示に従ってください。

●PUSH！ ●END ］スタート・ボタンを押す ●WAIT！］待つ

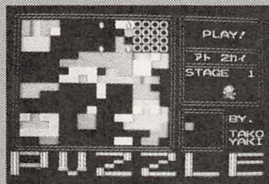
●CLEAR ●PAUSE ］スタート・ボタンを押す ●PLAY！］ゲームをする



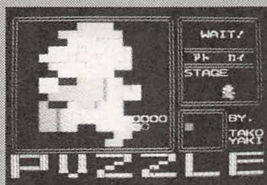
《第1図》画面構成

《第1表》変数表

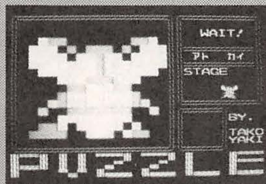
A，B…空白へ動かす予定のマス（カーソル）の左上端X，Y座標
C，D…空白のX，Y座標
E………FOR NEXT用
F………FOR NEXT用，STRIG(0)
G………カーソルが動く方向，1増やすためのもの
H………カーソルが動く方向，1増やすためのもの
I………FOR NEXT用
J………セレクトを押せる回数
K………画面作りなら0 画面調べなら1
R………面数



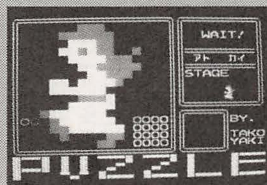
▲《写真1》これはマリオのステージ。おやおやバラバラ



▼《写真2》はいできあがり！ちゃんとマリオになったね



▲《写真3》ファイターフライのステージもあるよ



▼《写真4》さてまた，レディのステージだってあるんだ

★5か月ぶりに帰ってきたが，ずいぶんきたなくなったな。まず影を追いだしてと，編をここに置こうかな。(大分市・川野　真13才)……【影：私たちは人形か!!つぐ美：影さんは，さしずめくまのプーサンですね。】

★プログラム入力の注意

リスト中のm 5, m 6, m 7は，キャラクタ・テーブルBのキャラクタが入ります。

ＫＥＹ1，ＣＨＲ＄(253) ↵
ＫＥＹ2，ＣＨＲ＄(254) ↵
ＫＥＹ3，ＣＨＲ＄(255) ↵

と定義し，F 1でm 5を，F 2でm6，F 3でm 7を入力してください。

参考

ベーマガ87年6月号ファミリーコンピュータ／ツインファミコン（V3.0）用「カラスダス！」

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
1	J20																	J20	J20									J20
2	J20																	J20	J20									J20
3	J20																	J20	J20									J20
4	J20																	J20	J20	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J20
5	J20																	J20	J20		ア	ト			カ	イ		J20
6	J20																	J20	J20	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J20
7	J20																	J20	J20	S	T	A	G	E				J20
8	J20																	J20	J20									J20
9	J20																	J20	J20									J20
10	J20																	J20	J20									J20
11	J20																	J20	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10
12	J20																	J20	I60	J30	J30	J30	J30	I70				
13	J20																	J20	J20					J20	B	Y	.	
14	J20																	J20	J20					J20				
15	J20																	J20	J20					J20	T	A	K	O
16	J20																	J20	J20					J20	Y	A	K	I
17	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10	J00	J30	J30	J30	J30	J10				
18	E20	E50	E50	E20		E20		E20		E50	E50	E50	E20		E50	E50	E50	E20		E20					E20	E50	E50	E50
19	E20	E40	E40	E20		E20		E20			E40	E50				E40	E50			E20					E20	E50	E50	E50
20	E20					E50	E40	E50		E20	E40	E40	E40		E20	E40	E40	E40		E20	E40	E40	E40		E20	E40	E40	E40

《第2図》ＰＵＺＺＬＥのＢＧグラフィック

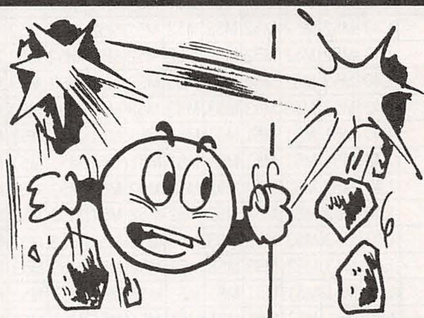
PUZZLEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR&H77F5:POKE&H77F6,&HA9,&H5,&H85,&H63,&HA5,&H63,&HD0,&HFC,&H60:VIEW:SPRIT
EON:FORI=1TO4:DEFSPRITEI,(1,0,0,0,0)=CHR$(213):NEXT:R=1:LOCATE21,2:PRINT"PUSH!"
20 IFSTRIG(0)<>1THEN20
30 PLAY"T5Y2O3F3":J=2:GOSUB1000:A=13:B=13:C=19:D=B:GOSUB180:FORI=0TO30:A=RND(4)*
4+1:B=RND(4)*4+1:GOSUB180:NEXT:GOSUB170
40 LOCATE24-(R<10),7:PRINTR:LOCATE22,5:PRINTJ:LOCATE21,2:PRINT"PLAY!":PLAY"G"
50 FORI=1TO4:SPRITEI,A*8+16-(I MOD2=0)*24,B*8+24-(I>2)*24:NEXT:F=STRIG(0):ONF GO
TO60,80,50,100,50,50,50,160:GOTO50
60 LOCATE21,2:PRINT"PAUSE":PLAY"B"
70 ONSTRIG(0)GOTO40:GOTO70
80 PLAY"E":J=J-1:A=19:B=13:GOSUB180:K=1:GOTO1000
90 A=13:B=13:C=19:D=B:GOSUB180:GOSUB170:GOTO40
100 PLAY"C":ONG GOTO110,120,130,140
110 G=2:A=C:B=D-4:IFB>-3GOTO150
120 G=3:A=C+4:B=D:IFA<17GOTO150
130 G=4:A=C:B=D+4:IFB<17GOTO150
140 G=1:A=C-4:B=D:IFA=-3GOTO110
150 GOTO50
160 PLAY"D":GOSUB180:GOSUB170:GOTO50
170 A=C-((A=1)-(A>1))*4:G=(A-C)/4+2:B=D:RETURN
180 H=0:FORE=B TOB+3:G=0:FORF=A TOA+3:LOCATEC+G,D+H:PRINTSCR$(F,E):LOCATEF,E:PRI
NT"O":G=G+1:NEXT:H=H+1:NEXT:C=A:D=B:RETURN
1000 LOCATE21,2:PRINT"WAIT!":RESTORE1020:C=48-(R<3)*6:FORI=1TOR:READA$,A,B:NEXT:
PALETB&H0,13,C,A,B:PALETS&H0,13,C,A,B
1010 C=0:D=128:F=C:G=C:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="":A=VAL("&H"+MID$(A$,2,2)):POKE&H
680,A,A+1,A+2,A+3:SPRITE0,200,95:A=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):B=VAL("&H"+LEFT$(A$,2)
)
1020 DATA0000,22,2,01C0,37,23,0380,21,18,0400,18,22,0580,21,18,0680,38,18,0700,3
9,22,0B80,38,25,0C00,18,22,0C80,38,18
1030 A$="":FORI=A TOA+7
1040 POKE&H4A,I,B:CALL&H77F6:C=PEEK(&H73):POKE&H4A,I+8,B:CALL&H77F6:E=PEEK(&H73)
1050 B$=" ":IFC ANDD ANDE ANDD B$="m7":GOTO1080
1060 IFC ANDD B$="m5":GOTO1080
1070 IFE ANDD B$="m6"
1080 A$=A$+B$:D=D/2:IFD<>0GOTO1040
1090 IFK=1GOTO1110
1100 LOCATEF+1,G+1:PRINTA$:GOTO1120
1110 C$="":FORZ=1TO8:C$=C$+SCR$(F+Z,G+1):NEXT:IFA$<>C$LOCATE22,5:PRINTJ:ONJ+1GOT
O1150,90
1120 D=128:G=G+1:A$="":NEXT:A=A+16:F=8-F:G=G-8-(F=0)*8:IFF<>0ORG<>16GOTO1030
1130 IFK=0RETURN
1140 LOCATE21,2:PRINT"CLEAR":PLAY"A":R=R+1+(R=10)*10:K=0:GOTO20
1150 K=0:LOCATE21,2:PRINT"END  ":PLAY"E":GOTO20
```

★影さんがＯＦでバカなことを言ったら，それはベーマガ。380円の雑誌です。サングラスとマスクをしている人を見たら思いだしてください。（群馬県利根郡・**白岩道隆**）……**【影：私は鉄棒をするネコじゃないゾ!!】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

くずさんかい



ミトッチ

◉ストーリー

この物語は,西暦300×年,銀河系を遠く離れたある星を舞台にしてはじまる。

そのころ，地球上の資源を失った人類は，遠い星まで開拓を進めていた。

ある日，いつものようにスペース・ファイターで星を捜していると，豊富な資源を持つ美しい星を発見した。驚いたことにその星は，昔の地球にそっくりなのであった。

あたりを見渡してみたが，生物の気配はないようだ……と思った瞬間，まわりを無数のブロックで囲まれてしまった。時限爆弾の音も聞こえる。

このままでは危険だ。早く脱出しなければならない。唯一の武器，ソルジャー・ボールにすべてをかけるしかない……。

◉遊びかた

ブロックくずしです。スペース・ファイターを✚ボタンの左右で操って，ソルジャー・ボールを下に落とさないように打ち返して，ブロックをすべて破壊すれば，ラウンド・クリアです。全部で10面あります。2面からは壊せないブロックも出現します。

ソルジャー・ボールを打ち返したとき，スペース・ファイターの中心から離れているほど，角度は大きくなります。

ソルジャー・ボールを下に落とすとミスです。3回ミスでゲーム・オーバーです。

◉最後に

残りのメモリはほとんどないので，余分なスペースはあけないでください。自分では，このゲームにずいぶん力を入れたつもりです。

《第1表》変数表

X	自機のX座標
A，B	ボールの座標
C，D	ボールの移動用
R	ラウンド
L	ボール残り数
S	スコア
H	ハイスコア
Z	ブロックの数
I	背景のキャラ
V	永久パターン防止用
A＄	データ，メッセージ用

◉プログラム入力の注意

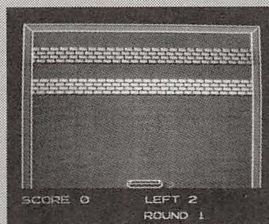
リスト中のｆ３，ｌ６，ｍ５はキャラクタ・テーブルBのキャラクタが入ります。

ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄(195)↵
ＫＥＹ２，ＣＨＲ＄(246)↵
ＫＥＹ３，ＣＨＲ＄(253)↵

と定義し，[F1]でｆ３，[F2]でｌ６，[F3]でｍ５を入力してください。

《第2表》プログラムの説明

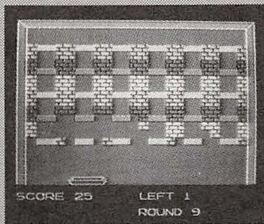
10～110	初期設定
120	自機の移動
130～190	ボールの移動と判定
200～210	ミス，ゲーム・オーバー
220～240	クリア，エンディング
250	効果音
260	自機，ボール表示
270	メッセージ
280～290	データ
300～360	画面作り



▲《写真1》これは1面。けっきょくはブロックくずしだよ

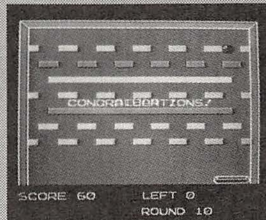
▼《写真2》ほらほら，いい調子でブロックがくずれていくぞ





▲《写真3》9面。壊れないブロックの間隔がせまい！むずかしい

▼《写真4》やった，めでたく全10面をクリアしちゃったぜ



★学校でＯＦコーナーを１人で読みながら笑ったら,「変なやつ」と言われてしまいました。そんな私は，変なやつなのでしょうか？（群馬県桐生市・チェイング14才）……【編：くれぐれも授業中に読まないように！】

Y X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		L30	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L60	L70	
1		L40	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	L40	
2		L40	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	L40	
3		L40	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	L40	
4		L40	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	L40	
5		L40	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L40	
6		L40	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L40	
7		L40	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	L40	
8		L40	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	L40	
9		L40	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	L40	
10		L40	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	L40	
11		L40	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L40	
12		L40	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L40	
13		L40	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	L40	
14		L40	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	M51	L40	
15		L40	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	L40	
16		L40	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	L40	
17		L40	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L40	
18		L40	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L40	
19		L40	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L40	
20		L40	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	L40	

《第１図》くずさんかいのＢＧグラフィック

くずさんかいのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGEN3:POKE&H4015,15:PALETS 0,31,22,32,22:R=1
20 PALETB 0,31,32,1,32:FORI=1TO3:PALETBI,31,11,I*3+46,I*3+30:NEXT
30 SPRITE0:SPRITE1:CLS:L=2:S=0:LOCATE8,4:PRINT"ｸ ｽﾞ ｻ ﾝ ｶ ｲ":LOCATE8,8:PRINT"HI-
SCORE"H:LOCATE10,12:PRINT"START":LOCATE10,14:PRINT"CONTINUE":LOCATE10,18:PRINT"B
Y ﾐﾄｯﾁ"
40 A=STRIG(0):IFA=2IFB=0C=1-C:GOSUB250
50 POKE&H200,119+C*16,207,0,80:B=A:IFA<>1GOTO40
60 IFC=0 R=1
70 VIEW:POKE&H3009,0:RESTORE:FORI=1TOR:READA$,Z:NEXT
80 FORI=1TO14:A=VAL(MID$(A$,I,1)):LOCATE2-(A>5)*2,I+2
90 ONA GOSUB300,310,320,330,340,350,360:NEXT
100 X=124:A=X:B=19:C=0:D=0:GOSUB260
110 LOCATE1,22:PRINT"SCORE"S,"LEFT"L:POKE&H48,14,24:PRINT"ROUND"R:POKE&H3009,24:
A$=" READY ?":GOSUB270
120 X=X+((STICK(0)=1)*(X<204)-(STICK(0)=2)*(X>44))*5
130 A=A+C:B=B+D:I=ASC(SCR$((A-12)/8,B)):GOSUB260
140 IFI=32GOTO200
150 IFB>18IFABS(X-A)<19C=(A-X)/4:D=-1:V=0:POKE&H4004,160,138,0,7:IFC=0C=SGN(A-X)
:C=C-(C=0)
160 IFABS(A-124)>91C=SGN(120-A)*ABS(C):GOSUB250
170 IFI=246D=-D:GOSUB250:V=V+1:IFV=80C=C+SGN(C):V=0
180 IFI=195POKE&H4008,60,0,B*8,8,64,0,141,8:LOCATE(A-12)/8,B:PRINT"m5":D=-D:S=S+
1:LOCATE6,22:PRINTS:Z=Z-1:IFZ=0GOTO220
190 GOTO120
200 POKE&H4000,165,180,0,9:A$=" MISS !!":GOSUB270:L=L-1:IFL+1GOTO100
210 A$="GAMEOVER":GOSUB270:C=1:H=H-(S>H)*(S-H):GOTO30
220 POKE&H4000,161,250,0,3:A$=" CLEAR !":GOSUB270:IFR<10R=R+1:GOTO70
230 CLS:SPRITEOFF:LOCATE6,10:PRINT"CONGRATULATIONS!":PLAY"M1V15Y2C3FEDFEDCA7#GA9
"
240 GOTO240
250 POKE&H4000,128,1,0,9:RETURN
260 POKE&H200,183,196,0,X-12,183,197,0,X-4,183,197,0,X+4,183,198,0,X+12,B*8+23,2
07,0,A:RETURN
270 FORI=1TO8:POKE&H230+I*4,103,ASC(MID$(A$,I,1)),1,88+I*8:NEXT:PAUSE150:FORI=1T
O8:POKE&H231+I*4,32:NEXT:RETURN
280 DATA110011,96,1060107010601,136,7666666667,160,3002003002003,64,504050405040
5,84
290 DATA2020202020202,98,3030303030303,84,2030203020302,92,3443443443443,156,503
0705070305,60
300 PRINT"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3":RETURN
310 PRINT"f3f3f3f3L6L6L6L6L6f3f3f3f3f3f3L6L6L6L6L6f3f3f3f3":RETURN
320 PRINT"f3L6L6f3f3L6L6f3f3L6L6f3f3L6L6f3f3L6L6f3f3L6L6f3":RETURN
330 PRINT"f3m5m5f3f3m5m5f3f3m5m5f3f3m5m5f3f3m5m5f3f3m5m5f3":RETURN
340 PRINT"L6f3f3L6L6f3f3L6L6f3f3L6L6f3f3L6L6f3f3L6L6f3f3L6":RETURN
350 PRINT"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3":RETURN
360 PRINT"L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6L6":RETURN
```

★アウトランをしようとゲーム・センターに行ってみたら，ハンドルが壊れていてできませんでした。いったい誰が壊したんだ!?（三重県鈴鹿市・**相川春利18才**）……**【Yu-You：三重に行った覚えはないぞ!!編：？？？】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

セルラ



SHROMTY

◆遊びかた

自機を4方向に動かし，前方後方から来る敵を撃つシューティング・ゲームです。

RUNしてタイトル画面がでたら，まずセレクト・ボタンでレベルを決めます。レベル2にすると敵と敵の弾の速度が2倍になります。スタート・ボタンでゲーム・スタートです。

自機は✚ボタンで4方向に移動でき，Ⓐボタンでミサイルを撃ちます。

弾を撃ちながら来る前方の敵と後方から迫ってくる敵を何機か撃つとボスキャラが出現し，ハエさんをバラ散きながら攻撃してきます。何発か当てるとラウンド・クリアになります。

また，あることをするとコンティニュー・プレイができます。

◆プログラムの特徴

このゲームでは，すこしでもスピードを速くするためのくふうがたくさんしてあります。

①マシン語を使っている（当然）

②スプライトの座標をMOVEに割り込んで，CRACHによって判定している

③STRIG（0）の処理はサブ・ルーチンでやっている

などです。とくにマシン語については，断空我先生のマシン語教室を参考にしました。非常に役に立っています。

◆入力の注意

マシン語が多用されているので，RUNする前に必ずSAVEしてください。SNエラーは行番号を表示して実行を中止しますが，その他はでないので，なるべくならはじめは10行のON ERROR GOTOをけずってください。

また，リスト中のk0，h5などはキャラクタ・テーブルBのグラフィックが入ります。

KEY1，CHR$（10進コード）⏎

のようにF1～F8に定義してから入力してください。カッコ内の10進コードはつぎのとおりです。

k 0………232	k 1………233
k 2………234	k 3………235
k 5………237	k 6………238
k 7………239	h 5………213
j 7………223	g 5………205
g 6………206	m 6………254
l 0………240	l 1………241
l 2………242	

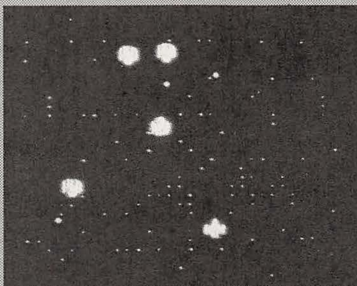
CHECKER FLAG

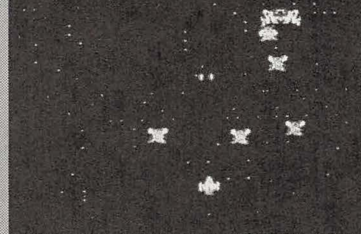
編：こういうシューティング・ゲームは，やはりスピードが命ですよね。

Dr.D：うむ。このプログラムは，マシン語を使っている以外にも，ファミリーBASIC特有のMOVE命令とV3独自のCRACH関数をうまく使っているわけだな。ちなみに，MOVEコマンドはアニメキャラを8種類同時に動かすことが可能なんだな。

▲《写真1》タイトルです。レベルを選んで，いざスタート！

▼《写真2》前から後ろから迫りくる敵をびしばし倒せ！





▲《写真3》するとハエさんをバラ散くボスキャラが，ホラ！

★「豆腐はがん」→「トップガン」，「おばあさんはトップ」→「オーバー・ザ・トップ」，「ふろへーるぞ，アッ!!」→「プロジェクトA2」。どうでしょうか？（千葉県船橋市・内田達也）……【影：おっ，映画名できたな。】

```
10 CLEAR&H6FA8:RESTORE660:ONERRORGOTO530:FORI=&H6FA9TO&H6FFF:READA$POKEI,VAL("&H
"+A$):NEXTPLAY"T2Y2M1V8O3:T2YOM1V3:T2M1"FORI=&H3B0TO&H3FF:POKEI,0:NEXTR=1
20 RESTORE700:LV=1CLS:SCREEN0,1:CLS:SCREEN0:PALETB 0,14,48,33,39:SPRITEON:CALL&H
B559:FORI=2TO8:READA$LOCATE1,I:PRINTA$:NEXTLOCATE6,20:PRINT"© 1987 POPIT SOFT"
30 POKE&H2005,255:POKE&H2005,0:CALL&HB562:FORI=0TO7:DEFSPRITEI,(0,1,1,0,0)="kOkO
kOkO"SPRITEI,250,245:NEXTFORI=&H200TO&H280STEP4:POKEI+2,RND(3)+(RND(3)*64-32),RN
D(255):POKEI,RND(255):NEXT
40 FORI=255TO0STEP-1:POKE&H2005,I:POKE&H2005,0:PAUSE1NEXT
50 LOCATE10,12:PRINT"PUSH START":LOCATE11,15:PRINT"LEVEL"LV:PAUSE50
60 POKE&H110,28,45,28,45,28,0,0,0,12,28,12,28,12,0,0,0,28,45,28,45,28,45,28,45,1
2,28,12,28,12,28
70 IFSTRIG(0)=2LV=((LV=1)*-2)-(LV=2)*1GOTO50
80 IFSTRIG(0)MOD2<>1GOTO70
90 IFSTRIG(0)=5PLAY"O3C1ECE"GOTO110
100 I=48J=33Q=38:FORW=0TO3:PALETB 0,14,I,J,Q:I=I-16J=J-16Q=Q-16:PAUSE5NEXTR=1
110 FORI=0TO7:SPRITEI:NEXTL=5T=1000
120 PALETB 0,14,14,14,14:CAN0,2,3,4,5,6,7:SPRITEOFFCLS:LOCATE10,8:PRINT"AREA"R:L
OCATE8,12:PRINT"SCORE"TE"00":LOCATE9,14:PRINT"LEFT"L:GOSUB390:LE=0LX=0LY=245TX=1
20
130 PLAY"O3C6C3E5G7F5ED:O1E7EEE:O1C7CCC"PLAY"F9R8E3F:FFFF:DDDD"PLAY"E9D8C5C9:#B#
BGGCCC:GGGGCCC"PAUSE20
140 SPRITEONCGSET,1:DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟﾌﾟﾍﾟﾎﾟ"DEFSPRITE1,(3,1,0,0,0)="hSh
5K7K7"FORI=2TO3:DEFSPRITEI,(2,1,0,0,0)="i7i7i7i7"SPRITEI,0,232NEXTX=120Y=180:POK
E&H101,1,110:FORI=0TO1:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,0,1,255)NEXTPOKE&H4015,15
150 DEFSPRITE4,(3,1,0,0,0)="©X÷ﾌｧ"DEFSPRITE5,(2,1,0,0,0)="ﾌ"g5ΞG"DEFSPRITE6,(2,1
,0,1,0)="g5ﾌ"GΞ"TY=0A=0O=0RESTORE710
160 GOSUB400:SCREEN1:CLS:CALL&HB559:FORI=0TO60:POKE&H48,RND(28),RND(32):PRINT"g6
":NEXTSCREEN0:VIEW:CALL&HB562:CGSET1:P2=&H110
170 CALL&H6FA9:I=STICK(0)X=X+((I=2)-(I=1)*ABS(X<244))*4Y=Y+((I=8)-(I=4))*4:SPRIT
E0,X,Y:POSITION0,X,Y:T=T-1:IFSTRIG(0)<>0GOSUB280
180 IFLV=2CALL&H6FA9
190 IFLE=1LY=LY-24:SPRITE1,LX,LY:POSITION1,LX,LY:IFCRASH(1)>1I=CRASH(1)POKE&H320
+I,PEEK(&H320+I)-1:LE=0:SPRITE1:LX=0LY=245:IFPEEK(&H320+I)=0SPRITE4,XPOS(I),YPOS
(I)CANI:POKE&H400C,3,0,11,8:TE=TE+1
200 IFT<0GOTO450
210 I=RND(6)+2:IFNOTMOVE(I)J=RND(R MOD6)DEFMOVE(I)=SPRITE(8,RND(2)*4+1,RND(3)+1,
128,0,J)POSITIONI,RND(150)+25,245:MOVEI:POKE&H320+I,J+1:IFJ=4POKE&H320+I,255
220 CALL&H6FEA:I=RND(6)+2J=RND(8)IFVCT(I)=5IFY>YPOS(I)IFPEEK(&H220+I*4)=240POKE&H220+I*4,YPOS(I)/8*8:POKE&H223+I*4,XPOS(I)+4:POKE&H4004,&H80,&H81,&HC
F,&H8
230 IFRND(2)=0I=RND(7)J=RND(2)GOSUB360
240 J=0:FORI=0TO7:IFABS(X-PEEK(&H223+I*4))<10IFABS(Y-PEEK(&H220+I*4))<10J=1
250 NEXTIFCRASH(0)>1ORJ=1POKE&H400C,14,0,14,8:SPRITE0:MOVE0:SPRITE1:FORI=0TO50:C
ALL&H6FA9:PAUSE2:CALL&H6FEA:PAUSE2:NEXTL=L-1GOSUB410
260 IFT MOD2=0READI:IFI<>0POKE&H4008,30,0,I,8
270 SPRITE4:GOTO170
280 IFSTRIG(0)>7IFLE=0LX=X:LY=Y:LE=1:POKE&H4004,0,&H82,0,9
290 IFSTRIG(0)MOD2=1CUT2,3,4,5,6,7:POKE&H4000,&H4F,&HFA,255,&HC8:GOTO310
300 RETURN
310 IFSTRIG(0)MOD2=1GOSUB380:GOTO310
320 IFSTRIG(0)MOD2=0GOSUB380:GOTO320
330 IFSTRIG(0)MOD2=1GOSUB380:GOTO330
340 POKE&H4000,&H4F,&HFA,255,&HC8:FORI=2TO7:IFPEEK(&H6C5+I*8)<>PEEK(&H6C3+I*8)MO
VEI
350 NEXT:RETURN
360 IFJ=0POKE&H3C6+I*8,RND((R MOD6)*2):RETURN
370 POKE&H3C6+I*8,255-RND((R MOD5)*2):RETURN
380 POKE&H2005,0:POKE&H2005,PEEK(&H101):POKE&H2005,0:POKE&H2005,PEEK(&H102):RETU
RN
390 FORI=0TO48STEP16:PALETB 0,14,I,33,2:PAUSE6NEXTRETURN
400 FORI=48TO0STEP-16:PALETB 0,14,I,33,2:PAUSE6NEXTRETURN
410 IFL<>0RETURN120
420 PALETB 0,14,14,14,14:CAN0,2,3,4,5,6,7:SPRITEOFFCLS:LOCATE10,10:PRINT"GAME OV
ER":LOCATE10,15:PRINT"SCORE"TE"00":GOSUB390
430 PLAY"Y0O1D7E5FG7A5B#B9Y2:M0O0B9G#BM1"PAUSE100:GOTO20
440 CAN2,3,4,5,6,7:TE=TE+20:FORI=2TO6:SPRITEI:NEXT:POKE&H4015,15:FORI=&HDFTO&HD0
STEP-1:POKE&H400C,I,15,15,15:FORJ=0TO50:PALETB 0,RND(60),48,33,2:CALL&H6FA9:NEXT
NEXT:CGSET1,1:R=R+1T=1000:GOTO120
450 IFO=0IFMOVE(2)+MOVE(3)+MOVE(4)+MOVE(5)+MOVE(6)+MOVE(7)<>0GOTO220
460 POKE&H4015,11:CALL&H6FEA:O=1:TX=TX+U*ABS(TX<228):TY=TY+ABS(TY<120):SPRITE5,
TX,TY:SPRITE6,TX+16,TY:I=RND(6)+2:IFNOTMOVE(I)DEFMOVE(I)=SPRITE(2,5,RND(2)+1,(25
5-TY)/2-4,0,0)POSITIONI,TX+8,TY:MOVEI:POKE&H320+I,1
470 IFABS(LX-TX-8)<16IFABS(LY-TY)<16A=A+1:POKE&H4004,&H81,8,48,8:SPRITE1:LE=0LX=
0LY=245:IFA=R*2+2GOSUB440
480 IFRND(5)=0U=(RND(6)+1)*(RND(2)*2-1)
490 IFPEEK(P2)<>0POKE&H4000,&H85,0,PEEK(P2),9
500 P2=P2+1:IFP2=304P2=&H110
510 IFTX>222TX=222
520 GOTO230
530 IFLY<0LY=245:LX=0:SPRITE1:LE=0
540 IFX<0X=0
550 IFY<0Y=0
560 IFY>255Y=255
570 IFERR=3RESTORE710
580 IFI<0I=14
590 IFJ<0J=14
600 IFQ<0Q=14
610 IFTX<0TX=0:U=RND(6)+1
620 IFERL=210DEFMOVE(I)=SPRITE(7,RND(2)*4+1,RND(3)+1,128,0,1)POSITIONI,RND(150)+
25,245:MOVEI:POKE&H320+I,255:RESUMENEXT
630 IFERL=220RESUMENEXT
640 IFERR=1CLS:PRINT"?SN ERROR IN"ERL:BEEPEND
650 RESUME
660 DATAA9,0,8D,5,20,AD,1,1,CE,1,1,D0,5,A9,EF,8D,1,1,8D,5,20
670 DATAA2,20,BD,1C,2,C9,F0,F0,2,69,8,9D,1C,2,CA,CA,CA,CA,D0,EE
680 DATAA2,38,BD,CE,6,F0,3,7D,BE,3,9D,CE,6,CA,CA,CA,CA,CA,CA,CA,CA,D0,EB,60
690 DATAA9,80,8D,5,20,AD,2,1,CE,2,1,D0,5,A9,EF,8D,2,1,8D,5,20,60
700 DATA"m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6","k7k5k5k5L0k2k5k5k5
L0k2    k2k5k5k5L0k7k5k5k5L0","k6    k6    k6    k6   k6k6   k6","k6    k4k5k5k5
k3k6    k4k5k2k5L2k4k5k5k5k3","k6    k6    k6    k6 k6  k6    k6","L1k5k5k5L2k1k5
k5k5L2k1k5k5k5L2k1 L1k5k3k1    k1","m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m
6m6m6"
710 DATA253,253,225,212,0,212,0,212,189,212,225,253,0,253,0,253,253,253,225,212,
0,212,0,212,189,212,189,168,0,168,0,168:'BGM DATA
```

★桃太郎入りま〜す。金太郎入りま〜す。これじゃ浦島太郎がかわいそうだ。(宮崎県延岡市・**小原伸介12才**)……
【**影**：これは，昔有名人の寄せ鍋ですねー。**編集長**：私も入っていいかなー!?】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

ポン
PON



須川　浩志

◉内容

単なるパズルゲームであります。

◉遊びかた・操作

テンキーの[2], [4], [6], [8]で移動します。[G]のキーでギブアップします。主人公のポン君を動かして赤いルビーを取ってください。風船は割ることができます。

《第1表》変数表

X, Y	ポンの位置
XX, YY	移動用
A	面数

CHECKER FLAG

編：よくあるタイプのパズルゲームですね。

Dr.D：アイデアはまーありきたりだな。風船を入れたのは新しい要素だが，あまりゲームを構成する上では役に立っていないな。もう少し斬新なアイデアを盛り込んではしいものじゃ。キャラクターはきれいにうまく作っているゾ!!リストが短いのもマルじゃな。今度はもう少しゲーム・アイデアに凝ってほしいものじゃな。

◉プログラムのしくみ

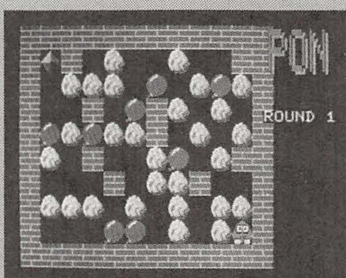
だいたいは見ればわかります。じつは今年の6月にこのゲームを作ったので，フローチャートなどは残っていません。あしからず。

◉その他

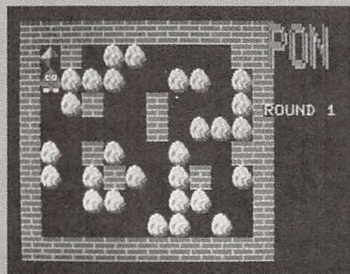
前に作ったのを圧縮したら$\frac{1}{2}$にできた。いかに自分のプログラムが能率が悪いかがわかってしまった。面データは1がカベ，2が石，3がルビー，4が風船で，2行で1面分です。



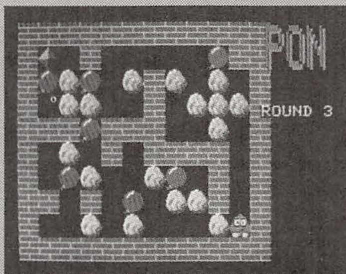
▲《写真1》これがこのゲームにでてくるすべてのキャラクター



▲《写真2》左上にあるルビーのところまで進め!!風船は壊せるゾ!!



▲《写真3》ルビーまで進めばラウンド・クリア!



▲《写真4》これはラウンド3。風船の利用のしかたがポイント

PONのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z
20 ' PON      BY KMC SOFT
30 CLS:WIDTH 40,25:A=0
40 DIM S(16,10),W%(96),R%(96),M%(96),P%(96),B%(96)
50 'DATA READ
60 FOR I=0 TO 95:READ W%(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 95:READ R%(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 95:READ M%(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 95:READ P%(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 95:READ B%(I):NEXT
110 'TITLE
120 PUT@A(96,80)-(127,95),P%,PSET
130 PUT@A(96,112)-(127,127),W%,PSET
140 PUT@A(96,144)-(127,159),R%,PSET
150 PUT@A(96,176)-(127,191),M%,PSET
160 PUT@A(296,80)-(327,95),B%,PSET
170 SYMBOL(180,20),"PON",8,5,4
180 LOCATE 9,11:PRINT "Mr PON"
190 LOCATE 9,15:PRINT "WALL"
```

★影さんの素顔が見たい!!（宮城県仙台市・Jr. D14才）……【影：素顔が見たいだって？じゃあすぐファンデーション落とさなきゃ。つぐ美：も一影さんたら私の化粧品使ったわね。編：おちゃめな2人でした。】

```
200 LOCATE 9.19:PRINT "STONE"
210 LOCATE 22.11:PRINT "BALLOON"
220 LOCATE 9.23:PRINT "RUBY        [HIT ANY KEY]"
230 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 230
240 PLAY"SOM2000T200O4L8CCCEL2GL8FFFAO5L2CO4L4GL8ABBAGO5L4CO4BO5L2C"
250 'ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ
260 CLS:FOR J=1 TO 8:READ S$(J):FOR I=1 TO 13:C=VAL(MID$(S$(J).I.1)):S(I.J)=C
270 IF S(I.J)=1 THEN GOSUB 1440
280 IF S(I.J)=2 THEN GOSUB 1450
290 IF S(I.J)=3 THEN GOSUB 1460
300 IF S(I.J)=4 THEN GOSUB 1470
310 NEXT I.J
320 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 9 STEP 9:S(I.J)=1:GOSUB 1440:NEXT:NEXT
330 FOR J=0 TO 9:FOR I=0 TO 11 STEP 11:S(I.J)=1:GOSUB 1440:NEXT:NEXT
340 X=10:Y=8:GOSUB 470
350 SYMBOL(440.20)."PON".4.4.1:SYMBOL(436.18)."PON".4.4.4
360 LOCATE 27.9:PRINT"ROUND":A+1
370 'MAIN
380 I$=INKEY$
390 IF I$="" THEN 380
400 IF I$="G" OR I$="g" THEN PLAY"O3L6CL16CL6DL16DL6EL16EL6FL16FL4EO2GO3L2C":CLS
:END
410 XX=(I$="4")-(I$="6"):YY=(I$="8")-(I$="2")
420 IF S(X+XX.Y+YY)=3 THEN IF A=9 THEN GOTO 1340 ELSE CLS :A=A+1:GOTO 1430
430 IF S(X+XX.Y+YY)=4 THEN SOUND6.15:SOUND 7.7:SOUND 8.16:SOUND 9.16:SOUND 10.16
:SOUND 12.15:SOUND 11.0:SOUND 13.0:LINE@(64+X*32.16+Y*16)-(95+X*32.31+Y*16).PSET
.0.BF:X=X+XX:Y=Y+YY:S(X.Y)=0:GOSUB 470:GOTO 380
440 IF S(X+XX.Y+YY)=2 THEN IF S(X+XX*2.Y+YY*2)=0 THEN PLAY"O3L8c":LINE@(64+X*32.
16+Y*16)-(95+X*32.31+Y*16).PSET.0.BF:S(X+XX.Y+YY)=0: AX=X+XX*2:AY=Y+YY*2:S(AX.AY
)=2:X=X+XX:Y=Y+YY:PUT@A(64+AX*32.16+AY*16)-(95+AX*32.31+AY*16).R%.PSET:GOSUB 470
:GOTO 380
450 IF S(X+XX.Y+YY)=0 THEN BEEP1:BEEP0:LINE@(64+X*32.16+Y*16)-(95+X*32.31+Y*16).
PSET.0.BF:X=X+XX:Y=Y+YY:GOSUB 470
460 GOTO 380
470 PUT@A(64+X*32.16+Y*16)-(95+X*32.31+Y*16).P%.PSET
480 RETURN
490 'WALL
500 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
510 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
520 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
530 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
540 DATA -1.-1.-1.-1.-1.-1.-1.-1
550 DATA -1.-1.-1.-1.-1.-1.-1.-1
560 DATA -1.-1.-1.-1.-1.-1.-1.-1
570 DATA -1.-1.-1.-1.-1.-1.-1.-1
580 DATA -32768.1.-32768.1.-32768.1.-1.-1
590 DATA 1.-32768.1.-32768.1.-32768.-1.-1
600 DATA -32768.1.-32768.1.-32768.1.-1.-1
610 DATA 1.-32768.1.-32768.1.-32768.-1.-1
620 'STONE
630 DATA 31.0.1021.28672.1962.-1024.7511.-512
640 DATA 6909.-128.16383.-16416.32735.24560.-1345.-8
650 DATA -2721.24564.-5378.-146.-2051.-1446.32766.-600
660 DATA 16383.32080.7935.-20832.1365.21824.170.-22016
670 DATA 31.0.1012.0.1704.0.7504.0
680 DATA 6656.4096.13312.-22528.26635.16384.-28651.0
690 DATA 8.0.64.0.160.0.0.0
700 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
710 DATA 31.0.1023.-4096.2047.-1024.8190.-20992
720 DATA 8191.21760.16340.-1376.32427.-176.-643.-5472
730 DATA -1283.21824.-2710.-18688.-1291.22624.32122.20480
740 DATA 10933.10240.5210.0.0.0.0.0
750 'RUBY
760 DATA 0.0.2.0.4.0.42.0
770 DATA 84.0.682.0.1364.0.10922.0
780 DATA 21844.0.0.0.0.0.0.0
790 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
800 DATA 0.0.3.-16384.15.-4096.63.-1024
810 DATA 255.-256.1023.-64.4095.-16.16383.-4
820 DATA -1.21845.16383.10920.4095.21840.1023.10880
830 DATA 255.21760.63.10240.15.20480.3.-32768
840 DATA 0.0.2.0.4.0.42.0
850 DATA 84.0.682.0.1364.0.10922.0
860 DATA 21844.0.0.0.0.0.0.0
870 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
880 'PON
890 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
900 DATA 252.16128.454.25472.450.25472.252.16128
910 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
920 DATA 0.0.4080.8160.8184.16368.4080.8160
930 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
940 DATA 252.16128.454.25472.450.25472.252.16128
950 DATA 0.0.0.0.63.-1024.15.-4096
960 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
970 DATA 3.-16384.31.-2048.255.-256.771.-16192
980 DATA 1277.-16608.2502.25488.6594.25496.15613.-16580
990 DATA 32259.-16258.-1.-1.-64.1023.32752.4094
1000 DATA 12295.-8180.4087.-8224.8187.-16400.4080.8160
1010 'BALLOON
1020 DATA 0.0.7.0.126.0.448.0
1030 DATA 1792.0.1024.0.0.0.0.0
1040 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
1050 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
1060 DATA 15.-8192.255.-256.2047.-32.8191.-8
1070 DATA 16383.-4.32767.-2.-1.-1.-1.-1
1080 DATA -1.-1.32767.-2.16383.-4.8191.-8
1090 DATA 2047.-32.2047.-256.32719.-8192.15360.0
1100 DATA 0.0.7.0.126.0.448.0
1110 DATA 1792.0.1024.0.0.0.0.0
1120 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0
1130 DATA 0.0.1792.0.448.0.0.0
1140 'MAP DATA
1150 DATA 3102002001.0222040242.0010412020.4242210202
1160 DATA 2010024021.0001022100.2220202022.0004402020
1170 DATA 4002200020.2320020200.0012220020.0210042020
1180 DATA 0010021202.0022210020.2020222022.0000202020
1182 DATA 3010000041.4240212020.0220010222.1141110020
1185 DATA 0201011110.0420024010.1010402210.0020200020
1190 DATA 3001000020.1402202200.0202020222.2201012020
1200 DATA 0021012020.2202010022.0022022220.0040201000
1210 DATA 0044240020.4202020002.4014241100.2011200022
1220 DATA 2424010020.0201011220.2020010022.3010020020
1230 DATA 3420202002.0201020200.2424242022.0241020200
1240 DATA 2002122020.0202020142.2020202020.0000200200
1250 DATA 3000200020.4240020202.2022122020.2242020222
1260 DATA 2020022020.0222020202.2020202020.0220020200
1270 DATA 3422202022.0200020202.2002202020.0211411202
1280 DATA 2024202200.0202020102.2020200020.0002020200
1290 DATA 3102000200.0020242020.1101024210.0424022020
1300 DATA 0011110022.2200201010.0020020110.0020202000
1310 DATA 2021310202.0241012020.0024244020.0201112022
1320 DATA 2022000120.0020020000.2022022222.2000200020
1330 'GAME CLEAR
1340 CLS
1350 A$="SOM2000T12005L8CO4GL6EL16CL8AAGR8L16ABO5CO4AGABO5CL8DO4BO5C"
1355 B$="SOM2000T12004L8EEL6EL16CL8FFER8L16FGAFFFGEL8GGE":PLAY A$.B$
1360 SYMBOL(80.50)."GOOD !!".8.7.1.0:SYMBOL(76.48)."GOOD !!".8.7.5.0
1370 PUT@A(100.120)-(131.135).P%.PSET
1380 FOR I=0 TO 9:PUT@A(200+I*32.120)-(231+I*32.135).M%.PSET:NEXT
1390 LOCATE 5.18:PRINT "ｷﾐﾊ ﾃﾝｻｲﾀﾞ !!"
1400 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1400
1410 CLS:END
1420 'ROUND CLEAR
1430 PLAY"SOM2000T150L16CEGCEGCEGL8C":GOTO 260
1440 PUT@A(64+I*32.16+J*16)-(95+I*32.31+J*16).W%.PSET:RETURN
1450 PUT@A(64+I*32.16+J*16)-(95+I*32.31+J*16).R%.PSET:RETURN
1460 PUT@A(64+I*32.16+J*16)-(95+I*32.31+J*16).M%.PSET:RETURN
1470 PUT@A(64+I*32.16+J*16)-(95+I*32.31+J*16).B%.PSET:RETURN
```

★ボクは，今，トイレでこのハガキを書いているよー！（山形市・K・K13才）……【影：どおりでこのハガキ○○○なんだ。編：ここんとこなんかとくに○○○ですね。影：食事中のかたは○の中を想像しないように!!】

FM7/77(V3.0)用

RAINBOW RAINBOW
レインボー レインボー

強力　秀幸



STORY

聖なる国「アフナーラ」にその昔，悪魔がやって来て数々の魔族を呼びだし，アフナーラを悪魔の国に変えようとしたとき，1人の若者が虹のかなたより降り立ち，悪魔を「アフナス」の塔に閉じ込めたのだった。

あれから700年…アフナスの塔の力が弱まり悪魔の大王がよみがえろうとしていた。

遊びかた

あなたは虹の戦士となり塔の7階にいる悪しき魔王を倒してください。

「聖なるかぎ」を持っていると，とびらに入れます。中には武器があります。「不死鳥の宝石」を取ると，STRとDEXがアップします。「ヤリナミンC」を取ると，LIFEがアップします。また敵を倒してもアップします。

各階の最後にいるDRAGONを倒すとつぎの階にあがれます。ゲーム・オーバーになっても生き返ります。

操作方法

1のキーは歩く（右へ）。1歩進みます。戦闘のとき，3のキーは，通常攻撃です。2のキーを押すと自分のSTRの半分と引き換えに敵に大きなダメージを与えることができます。

あと，とびらに入るときは，とびらのところで2のキーを押すと入れます（聖なるかぎのある回数）。

プログラムの仕組み

キャラクター・データはすべて16進です。データ文が多くなりプログラムが長くなってしまいました。しかも，プログラムはとても見にくいです。

タイトル表示をして音楽が鳴っている間にデータを読み込んでいます。

プログラムの入力方法

ふつうのBASICですが，データをまちがえないように入力してください。とくに空白や文字数をまちがえないように。

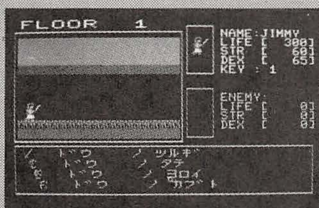
改造について

敵のデータとアイテム・データは変えてもいいでしょう。

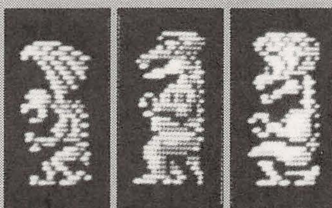
また，自分が弱いという人には，360行の＊2を大きくするとあんまり減りません。あとは自分で研究してください（無責任）。

《第1表》変数表

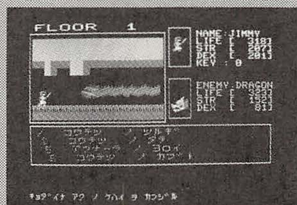
IT( )…ITEM名前
TE$( )…敵キャラの名前とデータ
ML，MS，MD…………
　主人公のLIFE，STR，DEX
KE………聖なるかぎの数
SW，SH，AR，ME…………
　剣と盾とよろいとかぶとのレベル
AX………塔の中の主人公の位置
WO………塔のフロア（1～7）
DRX……とびらの座標
TL，TS，TD……………
　敵のLIFE，STR，DEX



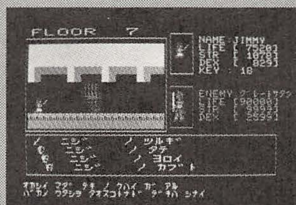
◀《写真1》ゲーム・スタート！ひたすら右に進め!!



◀《写真2》ユニークな敵キャラ



◀《写真3》各階の最後はドラゴンとの対決だ!!



◀《写真4》これが最後の敵のグレートサタンだ!!倒せ!!

★うちの学校の担任の先生は，給食の残りを生徒にやって「いいぞいいぞー！これで成績アップだ」と言っているとてもいい先生です。（長野県上田市・**デコリこまっちゃ14才**）……【**影**：先生!!私にも給食をください!!】

```
10 'HEART
20 COLOR 7,0:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CLEAR:RANDOMIZE TIME
30   DIM RO%(7), SW%(7),  SH%(7),  AR%(7),ME%(7),DO%(31),IT$(14),TE$(14)
40   DIM CA%(94),TE%(191),DRF%(94),DRB%(7)
50 DEF FNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*2^16
60 GOSUB 1350:GOSUB 1230:'TITLE & STAND BY
70 GOSUB 1060:GOSUB 1100:GOSUB 1200:GOSUB 1000:'SCREEN
80 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ MAIN
90  A$=INPUT$(1):IF A$="3" THEN GOSUB 1270
100             IF A$= "2" AND DRX=2 AND KE>0 THEN GOSUB 520:GOSUB 140
110             IF DRX=  0 AND AX<30 THEN DRX=10:GOSUB 970
120 GOSUB 1100:IF RND*9>6 AND DRX<>2 AND AX<30 THEN GOSUB 200:GOSUB 970
130 GOTO 90
140 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ ENTER DOOR
150 KE=KE-1:  GOSUB 1100:GOSUB 1440:MX=32:MY=72:LINE(32,72)-(63,87),PSET,0,BF
160 GOSUB 970:GOSUB  170:GOSUB  930:GOSUB 970:  RETURN
170 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ ITEM GET
180 ON INT(RND*4)+1 GOSUB 550,560,570,580:     GOSUB 1000:RETURN
190 ON INT(RND*5)+1 GOSUB 610,590,610,600,610:GOSUB 1100:RETURN
200 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ BATTLE MAIN
210 CLS 1:R=INT(RND*(2*WO))+1:TN$=(LEFT$(TE$(R),7)):PRINT TN$+" ガ アラワレタ"
220 TL=VAL(MID$(TE$(R),8,4)):TS=VAL(MID$(TE$(R),12,4)):TD=VAL(RIGHT$(TE$(R),4))
230 A=VAL(RIGHT$(TE$(R),1)):IF RT=A THEN GOSUB 1100:GOTO 250 ELSE RT=A
240    ON A GOSUB 1860,2020,2180,2340:GOSUB 1100
250 TX=360:TY=65:GOSUB 940:GOSUB 970:TY=56:FOR TX=288 TO 80 STEP-8
260 GOSUB 940:GOSUB 520:NEXT:GOSUB 1440:'▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ BATTLE MAIN
270 I$=INKEY$:IF I$="3"            THEN GOSUB 300
280 IF I$="2" AND MS>20 THEN GOSUB 320 ELSE IF I$<>"3" THEN GOSUB 360
290 IF TL<1 THEN 390 ELSE 270
300 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ BATTLE SUB
310 IF RND*MD>TD+WO*3 THEN 340 ELSE 360
320 PLAY"L10o5CEGB2o4":PRINT "ヒッサツ ノ イチゲキ !!":TL=TL-MD/2:TD=TD/2:MS=MS/2
330 FOR D=1 TO 7:FOR C=7 TO 0 STEP-1:COLOR=(D,C):NEXT:NEXT:GOSUB 380
340 TL=TL-MS/(TD/SW):TD=TD/10*9:MS=MS+1
350 COLOR 5:PRINT TN$+" ニ ダメージ ヲ アタエタ":GOSUB 520:GOSUB 690:GOSUB 1100:RETURN
360 ML=ML-TS/((SH+AR+ME)*2):TS=TS+1:COLOR 2:PRINT MN$+" ハ ダメージ ヲ ウケタ"
370 FOR D=1 TO 7:FOR C=1 TO 7:COLOR=(D,C):NEXT:NEXT:GOSUB 520
380 FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,C):NEXT:GOSUB 1100:GOSUB 630:RETURN
390 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ ENEMY KILL
400 ML=ML+TD:TL=0:TS=0:TD=0
410 COLOR 6:PRINT TN$+" ヲ タオシタ !!":TN$=SPACE$(8):GOSUB 1100
420 COLOR 7:GOSUB 490:IF RND*KE<WO THEN 190 ELSE RETURN
430 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ WORLD CLEAR
440 PRINT "キョダイナ アク ノ ケハイ ヲ カンジル":TN$="DRAGON":TL=WO*323:TS=WO*152:TD=WO*81
450 TX=355:TY= 80:GOSUB 980:GOSUB 1100:FOR TX=288 TO 80 STEP-8
460 TY=65+SIN(TX):GOSUB 980:GOSUB  520:NEXT:GOSUB 270
470   IF WO=7 THEN 710 ELSE PRINT "カイダン ヲ ノボリマス":WO=WO+1:AX=0
480   LINE(9,7)-(5,10),"■",WO:GOSUB 520:FOR D=0 TO 5000:NEXT:GOTO 70
490 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ キエル
500 FOR D=0 TO 32:PUT@A(80,56)-(111+D*2,87),TE%,PSET:GOSUB 520:NEXT
510 LINE(351,61)-(401,101),PSET,0,BF:LINE(80,56)-(175,87),PSET,0,BF:RETURN
520 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ SOUND
530 SOUND 1,15:SOUND 6,50:SOUND 7,2:SOUND 8,255:SOUND 12,30:SOUND 13,0:RETURN
540 '▲▲▲▲▲▲▲ ITEM
550 IF SW<14 THEN SW=SW+1:PRINT IT$(SW)+" ノ ツルギ" ヲ テニイレタ":RETURN ELSE 590
560 IF SH<14 THEN SH=SH+1:PRINT IT$(SH)+" ノ タテ ヲ テニイレタ  ":RETURN ELSE 600
570 IF AR<14 THEN AR=AR+1:PRINT IT$(AR)+" ノ ヨロイ ヲ テニイレタ ":RETURN ELSE 610
580 IF ME<14 THEN ME=ME+1:PRINT IT$(ME)+" ノ カブト ヲ テニイレタ":RETURN ELSE 610
590 PRINT "「アリナミン C」 ヲ ミツケタ !!"     :ML=ML+(INT(RND*20)+30):RETURN
600 PRINT "「フェニックス ノ イシ」 ヲ ミツケタ !!":MS=MS+20:MD=MD+20:  RETURN
610 PRINT "「セイナル カギ」 ヲ ミツケタ !!":    KE=KE+INT(RND*2)+1:RETURN
620 '
630 IF ML<1 THEN ML=0:GOSUB 1100 ELSE RETURN
640 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ GAME OVER
650 PRINT "アナタハ トウ ノ":WO;" カイ デ ハテテシマッタ・・・":PLAY"ABGAFGEFDECDC1"
660 FOR D=0 TO 20:PUT@A(MX-D,MY-D)-(MX+31+D,MY+15),CA%,PSET:NEXT
670 FOR D=1 TO 3:SYMBOL(20+D*3,15),"GAME OVER",4,3,8-WO:NEXT
680 A$=INPUT$(2):ML=200*WO:KE=0:AX=AX-1:DRX=0:TN$=SPACE$(8):RETURN 70
690 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ イタイヨータ"
700 LINE(64,56)-(144,87),XOR,2,BF:LINE(64,56)-(144,87),XOR,2,BF:RETURN
710 '▲▲▲▲▲▲▲▲ FINAL BATTLE & ENDING
720 CLS 1:PRINT "ナニカ ジャアク ナ モノガ ウスマイテイル・・・":TN$="アークデビル"
730       PRINT "カカッタナ !! アホ ガ":FOR A=95 TO 1 STEP-1:PLAY"L64N=A;":NEXT
740 TL=915:TS=9999:TD=700:GOSUB 1860:TX=355:TY=65:GOSUB 940:GOSUB 1100
750 TY=56:FOR TX=288 TO 80 STEP-8:GOSUB 940:NEXT:GOSUB 270
760 FOR A=1 TO 500:COLOR=(7,RND*7):GOSUB 520:NEXT:COLOR=(7,7)
770 CLS 1:COLOR 7:PRINT "オカシイ マダ テキ ノ ケハイ ガ アル":GOSUB 2340
780                PRINT "バカメ ワタシヲ タオスコトナド デキハ シナイ"
790 TN$="グレートサタン":TL=90000!:TS=9999:TD=2599:TX=355:TY=65:GOSUB 940:GOSUB 1100
800 TY=56:FOR TX=288 TO 80 STEP-8:GOSUB 940:NEXT:GOSUB 270
810 PLAY"L10t100O6D5CE5DC5EDEFG3CE5CD5C3GFGEDECDCC1":WIDTH 40,25:LOCATE 0,24
820 A$="E3EDCDEF3FEDEFG3GFEFGA3BBBAGFEFGBB1"
830 B$="O6CDECCDECCDECCDECv12CDECv10CDECv8CDECv6CDECv4CDECv2CDECv15"
840 COLOR 7:PRINT "ジャアク ナ モノハ キエサッタ・・・":PRINT:FOR A=1 TO 9999:NEXT
850    C$=LEFT$(A$,16):PLAY "o6"+C$,"o2"+C$
860 PRINT MN$+" ハ ドコヘトモナク スガタ ヲ ケシテイタ・・・":PRINT
870    C$=RIGHT$(A$,19):PLAY C$,C$:FOR A=1 TO 5000:NEXT
880 PRINT "ソシテ ヒトビト ノ セイカツ ハ ヘイワ ニ モドッタ":PRINT:FOR A=1 TO 5000:NEXT
890 PRINT MN$+" ハ、ヒトビト ノ ココロガ ツクッタ マボロシダッタノダ・・・":PLAY B$
900 FOR Y=0 TO 24:PRINT  :NEXT
910 FOR C=0 TO  7:COLOR C:LOCATE 18,10:PRINT "END":NEXT:GOTO 910
920 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ CHARCTER ART
930   PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),CA%,PSET:        RETURN
940 PUT@A(TX,TY)-(TX+31,TY+31),TE%,PSET
950 LINE(TX+32,TY)-(TX+40,TY+31),PSET,0,BF:       RETURN
960   PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),RO%,PSET,WO:RETURN
970   PUT@A(DRX*16,72)-(DRX*16+31,87),DO%,XOR,WO: RETURN
980 LINE(TX,TY-4)-(TX+39,TY+19),PSET,0,BF:PUT@A(TX,TY)-(TX+31,TY+15),DRF%,PSET
990 PUT@A(TX+33,TY)-(TX+40,TY+15),DRB%,OR,4:       RETURN
1000   LINE(11,111)-(599,151),PSET,0,BF:C1=SW/2:C2=SH/2:C3=AR/2:C4=ME/2
1010 PUT@A(30,113)-(45,120),SW%,PSET,C1:SYMBOL( 95,113),IT$(SW)+" ノ ツルギ",3,1,C1
1020 PUT@A(40,122)-(55,129),SH%,PSET,C2:SYMBOL(105,122),IT$(SH)+" ノ タテ  ",3,1,C2
1030 PUT@A(50,131)-(65,138),AR%,PSET,C3:SYMBOL(115,131),IT$(AR)+" ノ ヨロイ ",3,1,C3
1040 PUT@A(60,140)-(75,147),ME%,PSET,C4:SYMBOL(125,140),IT$(ME)+" ノ カブト",3,1,C4
1050 RETURN
1060 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ SCREEN ART
1070 CLS:LINE( 10,10)-(340,106),PSET,7,B:LINE( 10,110)-(600,152),PSET,5,B
1080      LINE(350, 5)-(402, 47),PSET,7,B:LINE(350, 60)-(402,102),PSET,6,B
1090 MX=360:MY=15:GOSUB 930:MX=32:MY=72:GOSUB 930:RETURN
1100 IF ML<WO*60 THEN COLOR 2 ELSE COLOR 7
1110         LOCATE 26, 1:PRINT      "NAME:";MN$
1120         LOCATE 26, 2:PRINTUSING "LIFE [#####]";ML
1130         LOCATE 26, 3:PRINTUSING "STR  [#####]";MS
1140         LOCATE 26, 4:PRINTUSING "DEX  [#####]";MD
1150         LOCATE 26, 5:PRINT      "KEY :";KE
1160 COLOR 6:LOCATE 26, 8:PRINT      "ENEMY:";TN$
1170         LOCATE 26, 9:PRINTUSING "LIFE [#####]";TL
1180         LOCATE 26,10:PRINTUSING "STR  [#####]";TS
1190         LOCATE 26,11:PRINTUSING "DEX  [#####]";TD:LOCATE 0,24:RETURN
1200 Y=11:FOR X=1 TO 20:GOSUB 960:NEXT:LINE(1,12)-(20,12),CHR$(254),WO
1210      LINE(1,2)-(20,4),"■",WO,BF:LINE(1, 5)-(20, 5),CHR$(254),WO
1220 SYMBOL(20,0),"FLOOR "+STR$(WO),4,1,7:COLOR 7:GOSUB 1440:RETURN
1230 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ STAND BY
1240 ML=300:MS=60:MD=65:SW=1:SH=1:AR=1:ME=1:KE=1:AX=1:DRX=0:WO=1
1250 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):R$="■"+CHR$(254)+A$+"■"+CHR$(254)+" "
1260 CONSOLE 20,5,0,0:RETURN
1270 '▲▲▲▲▲▲▲▲▲ SCROLL
1280 AX=AX+1:IF AX=40 THEN RETURN 430 ELSE COLOR WO
```

★やっぱー、ベーマガを買うなら五反田に限るよ。なんたって産地じゃん。味がちがうよ味が。(神奈川県茅ヶ崎市・まてりある16才)……【影：そりゃーそうだよ!!何たって新鮮さがちがうよ。編：見学に来たときは1冊いかが？】

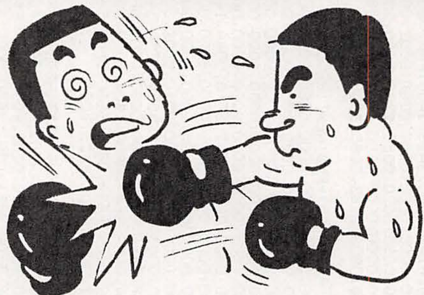
```
1290 IF SCREEN(1,5)=135 THEN LOCATE 1,5:PRINT CHR$(254)::LOCATE 1,6:PRINT "  ";
1300 FOR X=2 TO 19
1310    IF SCREEN(X,5)=135 THEN LOCATE X-1,5:PRINT R$;
1320 NEXT:IF RND*9>6 THEN LOCATE 18,5:PRINT R$;
1330 IF DRX<>0 THEN GOSUB 970:DRX=DRX-1:GOSUB 970:IF DRX=0 THEN GOSUB 970
1340 GOSUB 1440:PLAY"L30DCL12":MD=MD+2:RETURN
1350 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ TITLE ART
1360 LOCATE 1, 9:PRINT "ﾄﾞｳｽﾚﾊﾞ ｲｲﾉﾀﾞ･･･ ｱｸﾏｶﾞ ﾌｯｶﾂ ｼﾃｼﾏｳ｡"
1370 LOCATE 5,11:PRINT "ｺﾝﾅﾄｷﾆ ﾆｼﾞ ﾉ ｾﾝｼｶﾞ ｲﾃｸﾚﾀﾗ･･･"
1380 LINE(0,0)-(39,6),CHR$(254),1,BF:FOR X=0 TO 7
1390 SYMBOL(30-X*2,30),"RAINBOW RAINBOW",5,2,X:NEXT
1400 LOCATE 0,13:PRINT "ﾑｯ !? ｿﾉ ﾅﾅｲﾛﾆ ｶｶﾞﾔｸ ﾋｶﾘﾊ ﾓｼﾔ･･･"
1410 LOCATE 2,15:INPUT "ｿﾅﾀﾉ ﾅﾏｴﾊ ";MN$:PRINT MN$;" ｵｵｯ !! ﾔﾊﾘ ﾆｼﾞ ﾉ ｾﾝｼ ｶ !!"
1420 A$="l10t100v13":PLAY A$,A$,A$:A$="E3DCDEF2EDEFG3FEFGE2GFEDE3CFDE3FG2FC1"
1430 PLAY A$,"o5"+A$,"o3"+A$:GOSUB 1450
1440 COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT:RETURN
1450 '◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢ CHARCTER DATA READ
1460 FOR D=1 TO 14:READ IT$(D):NEXT:FOR D=1 TO 14:READ TE$(D):NEXT
1470 DATA "ﾄﾞｳ  ","ﾃﾂ   ","ｺｳﾃﾂ ","ｱﾌﾅｰﾗ","ﾀﾞｲﾔ ","ｾﾗﾐｯｸ","ﾖｳｾｲ "
1480 DATA "ｸﾘｽﾀﾙ","ｾﾝｼ  ","ﾋｶﾘ  ","ｶﾐﾅﾘ ","ｵｰﾛﾗ ","ﾌｼﾞﾂｳ","ﾆｼﾞ  "
1490 DATA "ﾀﾝｼｶｰﾝ   50  10  41","ｻﾃﾝﾄﾞﾗ  128 252  31","ｶﾞﾘｳｽ   125 201 192"
1500 DATA "ﾎﾟﾎﾟﾗ   200 655 211","ﾀﾞﾗﾝ    578 855 322","ﾅｰﾄﾞﾛﾝ  230 627 361"
1510 DATA "ｵｳﾞｧ     1352980 492","ﾊﾞｻﾞﾘｱﾝ 9481810 453","ﾗﾝﾀﾆｱﾝ  3102999 593"
1520 DATA "ｱｰｼﾝ     9993290 513","ﾂｶﾞﾘｱﾝ 10004300 643","ｼﾝｷﾞﾙ   5523234 691"
1530 DATA "ﾊﾞｲｵｽ  33247180 904","ｲｵｶ    29998299 954"
1540  FOR D=0 TO 7:READ A$:RO%(D)=FNA:READ A$:SW%(D)=FNA:READ A$:SH%(D)=FNA
1550              READ A$:AR%(D)=FNA:READ A$:ME%(D)=FNA:NEXT
1560 '♥♥♥♥♥ ｼﾞﾒﾝ & ﾂﾙｷﾞ & ﾀﾃ & ﾖﾛｲ & ﾒｯﾄ ﾉ DATA
1570 DATA F3CF,0003,07E0,381C,8181,ABAA,000E,7B1E,FFE3,CFF3,755D,0038,D501,D501
1580 DATA BA0D,B8AE,00E0,AB01,EBC1,5402,3045,C380,5502,7C3E,7FAA,18C6,2E00,2B04
1590 DATA 2A04,6006,1445,3400,1D18,1508,3814,AAAA,E300,07E0,1FF8,3C2C
1600 '♥♥♥♥♥ ｾﾝｼ ﾉ DATA
1610  FOR D=0 TO 94:READ A$:CA%(D)=FNA:NEXT
1620 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0003,0001,400C,0305,4030,0000,00C0,0015,0300
1630 DATA 0054,5000,0055,0000,0010,0000,0000,0000,03FF,C000,03FF,F000,0FFF,F000
1640 DATA 00C0,0000,0000,0000,00FF,F000,03FF,FC00,03F0,0C03,03CF,C00C,00CF,C030
1650 DATA 033C,00C0,0FFF,3000,0FFC,FC00,0CFF,F300,0F3F,0000,03FF,0000,03FC,0000
1660 DATA 00FF,C000,3F0F,0000,FFC3,F000,3F03,FC00,0000,0000,0000,0000,0000,0003
1670 DATA 000A,800C,030A,8030,0028,00C0,00AA,0300,00A8,A000,00AA,A000,022A,0000
1680 DATA 0000,0000,03FE,8000,02FF,E000,0FAF,A000,00C0,0000,0000
1690 '♥♥♥♥♥ DOOR DATA
1700  FOR D=0 TO 31:READ A$:DO%(D)=FNA:NEXT
1710 DATA 03FF,FFC0,0C00,0030,302C,350C,C154,2AA3,C2AC,3553,C554,2AA3,C2AC,3553
1720 DATA C554,2AA3,C283,C153,C554,2AA3,C283,C153,C554,2AA3,C2AC,3553,C554,2AA3
1730 DATA C2AC,3553,FFFF,FFFF
1740 '♥♥♥♥♥ DRAGON DATA
1750  FOR D=0 TO 94:READ A$:DRF%(D)=FNA:NEXT
1760  FOR D=0 TO  7:READ A$:DRB%(D)=FNA:NEXT:RETURN
1770 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FFD0,000F,FD50,000F,0000
1780 DATA 0000,0050,0111,0550,0FFD,5401,0557,F005,0CC0,0F05,0000,00FF,0330,0540
1790 DATA 0001,5000,0010,0000,0000,000F,0000,00FC,0000,00F0,0000,0000,0000,FF00
1800 DATA 000F,0000,0000,FF00,0003,F000,0000,0000,0FFC,0000,0003,F000,0CC0,0F00
1810 DATA 0000,00FF,0330,0000,0000,0000,0000,0000,000F,0000,00FC,0000,00F0
1820 DATA 0000,0FFF,0000,FFEC,000F,FEAF,000F,00FF,F000,0FAF,FEEE,FAAF,CFFE,A83E
1830 DATA 3AAB,F03A,0CC0,0FFA,0000,0FFF,0333,FA80,03FE,A000,00E0
1840 '♥♥♥♥♥ BODY DATA
1850 DATA 0000,0C30,4FFA,D59F,FA9F,F5AA,5500,0000
1860 '♠♠♠♠♠ ENEMY 1 DATA
1870  RESTORE 1880:FOR D=0 TO 191:READ A$:TE%(D)=FNA:NEXT:RETURN
1880 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,3000,0000,F000,0000,C000,0000,0000,0000
1890 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1900 DATA 0000,0000,0000,0000,C000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1910 DATA 0000,0000,3000,0000,0000,0000,0C00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1920 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0003,0C00,3000,0000,0000,0000,0000,03FF,C000
1930 DATA 3F3C,3F00,CFF3,E8F0,033E,3E8F,00E3,A3A8,0038,E8EA,000E,3A38,000E,8E8C
1940 DATA 0003,A300,0003,A8C0,0FE0,E800,3FF8,E000,0FE8,B220,FFA3,2CC8,C0E0,EA30
1950 DATA 00E0,3B8E,0E80,38E0,0000,E8CE,0003,A8E0,3800,E2CE,32EE,8AA0,022A,002E
1960 DATA 0F00,0FC8,0000,FEA3,0003,AA8E,0033,A002,0038,F800,000E,0E38,0E0C,03E3
1970 DATA 0CEA,3E80,0000,0000,0000,0000,02AA,8000,3A28,2A00,FAA2,80A0,C228,280A
1980 DATA 0082,0200,0020,8080,0008,2020,0008,0808,0002,0200,0002,0080,0A80,8000
1990 DATA 28A0,8000,0080,2000,AA02,0880,C080,8020,0080,2208,0800,2080,0000,8088
2000 DATA 0002,0080,2000,8088,3088,0000,0000,0008,0E00,0A80,0000,A802,0002,0008
2010 DATA 0022,0000,0020,A000,0008,0820,0808,0283,0C80,3800
2020 '♠♠♠♠♠ ENEMY 2 DATA
2030  RESTORE 2040:FOR D=0 TO 191:READ A$:TE%(D)=FNA:NEXT:RETURN
2040 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,F000
2050 DATA 3003,F000,00FF,C000,0FF0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2060 DATA 0000,0000,3000,0000,0000,0000,0C00,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2070 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2080 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,C003,0000,0000,0000,0000,0000,0003,D000
2090 DATA 0031,4000,0000,00C0,0000,0330,0000,AFC0,3002,8FF0,00AA,1400,0A80,0700
2100 DATA 0000,0D00,0000,D000,0003,4000,000D,0000,000D,0000,3000,0000,0000,0000
2110 DATA 0C00,0000,00F5,0000,00D5,5000,00D0,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2120 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0040,0000,0010,0000,0004,0000,0000
2130 DATA C003,0000,000F,FFF0,0030,0FFD,0003,D3D5,0031,4D54,03FF,3410,3FD5,5400
2140 DATA D400,F00C,3003,F00C,00FF,D45F,0FF0,077C,0000,0D57,0000,DFC4,0003,7FF3
2150 DATA 0F0D,34F4,30CD,34D3,30FF,FF44,00F5,5F47,0F00,1504,00F5,0057,00D5,517C
2160 DATA 00D5,550F,001F,FFF0,00FF,FFD7,03F7,F554,0FF5,555C,0FD5,5500,0FF4,0054
2170 DATA 03F4,405C,03F4,501C,00D4,7C07,0FFD,0F03,FFC3,3C03
2180 '♠♠♠♠♠ ENEMY 3 DATA
2190  RESTORE 2200:FOR D=0 TO 191:READ A$:TE%(D)=FNA:NEXT:RETURN
2200 DATA 00FF,3FC0,0F3C,CF34,3CCF,30C1,10FC,FF35,0503,F3D5,00FC,FC11,003F,3C54
2210 DATA 000F,3154,000C,D540,0FFD,4030,3D40,3C3C,0C00,FD30,000F,543C,0334,0030
2220 DATA 0340,00FC,0000,0031,0000,155C,3F00,4FF1,C301,3FD0,00FC,37F1,30DF,FFD0
2230 DATA 0F05,7F51,0000,1544,03FF,0015,3FFF,FFC4,F55F,FF50,0005,F550,0FC0,5540
2240 DATA 03C0,0003,00F0,55FF,003C,0034,0FF3,C3D4,0000,8000,0082,2080,0220,8A28
2250 DATA 0A02,0080,0000,0800,00FC,0288,003F,0202,00CF,0800,00CC,0000,0F00,0000
2260 DATA 0000,3030,0C00,C000,000C,0030,0300,0000,0000,0030,0000,0000,0000,0000
2270 DATA 0300,0F00,C000,3000,003C,3300,3003,C000,0000,0000,0000,0000,03FF,0000
2280 DATA 3C00,FF00,C000,0000,0000,0000,0300,0000,00C0,0003,0000,0000,0000,0000
2290 DATA 0C00,C300,00FF,3FC0,0F3C,CF34,3CCF,30C1,10FC,FF35,0503,F3D5,00FC,FC11
2300 DATA 003F,3C54,000F,3154,000C,D540,0FFD,4030,3D40,3C3C,0C00,FD30,000F,543C
2310 DATA 0334,0030,0340,00FC,0000,0031,0000,155C,3F00,4FF1,C301,3FD0,00FC,37F1
2320 DATA 30DF,FFD0,0F05,7F51,0000,1544,03FF,0015,3FFF,FFC4,F55F,FF50,0005,F550
2330 DATA 0FC0,5540,03C0,0003,00F0,55FF,003C,0034,0FF3,C3D4
2340 '♠♠♠♠♠ ENEMY 4 DATA
2350  RESTORE 2360:FOR D=0 TO 191:READ A$:TE%(D)=FNA:NEXT:RETURN
2360 DATA 0000,0000,3000,0000,F005,5000,F000,1400,F000,0400,F014,0400,F000,0000
2370 DATA F000,0000,F000,0000,F000,0000,F000,0000,F001,5400,F001,4110,F000,0010
2380 DATA FF05,5010,3015,5510,5405,5010,4005,0050,4000,0000,3001,0000,F004,0050
2390 DATA 0000,4004,0000,4004,0050,4014,0010,1000,0014,0400,0104,0040,0140,1400
2400 DATA 0500,1000,0010,0010,0000,0010,0100,0400,000F,F000,300F,FF00,C03A,AFC0
2410 DATA C0FF,EBC0,C003,FBC0,C03F,FBC0,C03F,F3C0,C03F,F3C0,C003,F0C0,C000,FC00
2420 DATA C00F,FFF0,C03F,FFFC,C03F,CF20,C00F,0F20,FF0F,F320,30FF,FF20,FFFF,FF20
2430 DATA FFFF,FCA0,FC00,0300,003E,FFF0,C0F8,3FA0,00F0,CFF8,000C,CFF8,00FC,F3E8
2440 DATA 03FC,FC00,03FC,FFF0,03F8,FF80,03FC,3FF0,0FFC,3FF0,0FE0,3FE0,3FF0,FFE0
2450 DATA FE33,F830,000A,0000,3000,0000,F020,0000,F080,0000,F002,0000,F02A,0000
2460 DATA F020,0000,F000,2000,F002,A000,F000,8000,F008,0000,F022,A800,F002,8A00
2470 DATA F002,0A00,FF0A,A200,302A,AA00,A80A,AA00,A80A,A800,A800,0000,3020,8000
2480 DATA F080,2000,0080,8800,0008,8800,00A8,A200,0028,2800,0028,0AA0,0200,0000
2490 DATA 0288,28A0,0A28,20A0,0000,0000,0000,0000,0000,0000
```

★　★

★私は、なんとランドセルにファミコンを入れている！影さんでもこんなことはできないだろう!!（神奈川県南足柄市・ベーマガ380円14才）……【影：うーん、でもテレビがなきゃゲームできないじゃないか!!】

FP-1000/1100用

ボクシング
BOXING



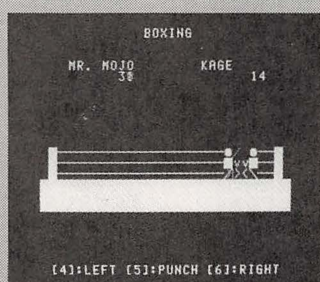
某(なにがし)

遊びかた

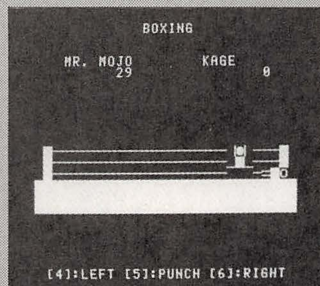
右側にいるのが自分で，4 6キーで左右に動き，5キーでパンチをくりだします。左側のモジョ氏を倒してください。名前の下に表示されている「力」が先になくなったほうの負けです。

改造方法

90〜150行が敵のルーチンです。相手の強さを変えたいときは，100行のON〜GOTO文の乱数の値を適当に変えてみてください。または，ON〜GOTOの行き先を変えるのもいいでしょう。120行がパンチをだす処理，130行が進む処理，140行が退く処理です。



▲《写真1》がんばれ影さん！　それ！　うっ，負けそう……



▲《写真2》おっと，パワーがなくなって倒れた影さん

一言

久しぶりにベーマガを見たら，まだFPが載っていた。この驚くべき慈善事業に24時間テレビでフンばる菊池桃子もア然！ここで一発がんばろうと小生も数年ぶりにFPをひっぱりだした。ただそれだけ……。

★　　　★

BOXINGのプログラム・リスト

```
  10 SCREEN 0:WIDTH40:CLEAR:DEFINTA-Z:RANDOMIZE:BEEPOFF
  20 POKE&HEB,&HC9:CALL&HDA:GOSUB370
  30 K=VAL(INKEY$):CALL&H703:ON K-3 GOTO 60,40,70:N=2:GOTO80
  40 N=2:PRINTCSR(M,13)M$(1);:W=W-2:GOSUB200:IF E<>M-1 THEN 80
  50 BEEPON:BEEPOFF:E=E-(E>7)*(INT(RND(1)*2)=0):PRINTCSR(E,13)E$(3);CSR(E,13)"o
";:Q=Q-5:GOSUB160:GOTO100
  60 N=2:PRINTCSR(M+1,13)C$;:M=M+(M>E+1):GOTO80
  70 PRINTCSR(M,13)C$;:M=M-(M<31):N=3:GOTO80
  80 PRINTCSR(M,13)M$(N);
  90 ON (E+6<M)+2 GOTO130
 100 ON INT(RND(-1)*6)+1 GOTO 110,110,130,130,140:F=2:GOTO150
 110 F=2:PRINTCSR(E,13)E$(1);:Q=Q-1:GOSUB160:IF E<>M-1 THEN 150
 120 BEEP:M=M-(M<31):PRINTCSR(M,13)M$(3);CSR(M+1,13)"o";:W=W-5:GOSUB 200:GOTO 1
50
 130 F=2:PRINTCSR(E,13)C$;:E=E-(M>E+1):GOTO150
 140 F=3:PRINTCSR(E+1,13)C$;:E=E+(E>7):GOTO150
 150 PRINTCSR(E,13)E$(F);:GOTO30
 160 IF Q>0 THEN 190
 170 Q=0:LOCATE14,6:PRINTUSING"##";Q;
 180 PRINTCSR(E,13)C$;CSR(E+1,13)C$;CSR(E-2,15)"o█=";:P=M:GOTO240
 190 LOCATE14,6:PRINTUSING"##";Q;:RETURN
 200 IF W>0 THEN 230
 210 W=0:LOCATE30,6:PRINTUSING"##";W;
 220 PRINTCSR(M,13)C$;CSR(M+1,13)C$;CSR(M+2,15)"=█o";:P=E:GOTO240
 230 LOCATE30,6:PRINTUSING"##";W;:RETURN
 240 PRINTCSR(P,13)" |●| ";Z1$;"_█_";Z1$;"   ";
 250 FORI=0TO150:BEEP:NEXT
 260 FORI=0TO3000:NEXT
 270 PRINTCSR(11,10)"THIS IS THE END...  "
 280 FORI=0TO9999:NEXT
 290 CALL&H703
 300 WHILE INKEY$=""
 310 X=INT(RND(1)*320)
 320 Y=INT(RND(1)*200)
 330 PLOT(X1,Y1)-(X,Y),0
 340 X1=X:Y1=Y
 350 WEND
 360 CLS:END
 370 M=25:N=2:E=10:F=2:Q=99:W=99
 380 C$=CHR$(31)+CHR$(29)
 390 C$="−"+C$+"−"+C$+"−"
 400 Z$=CHR$(31)+STRING$(2,29)
 410 Z1$=CHR$(31)+STRING$(3,29)
 420 M$(1)="\●"+Z$+" █"+Z$+" |<"
 430 M$(2)=" ●"+Z$+"v█"+Z$+"<\"
 440 M$(3)=" ●"+Z$+"v█"+Z$+"/<"
 450 E$(1)="●/"+Z$+"█ "+Z$+">| "
 460 E$(2)="● "+Z$+"█v"+Z$+"/>"
 470 E$(3)="● "+Z$+"█v"+Z$+">\"
 480 PRINT"BOXING":PRINT:PRINT
 490 INPUT"WHAT IS YOUR NAME";N$
 500 CLS
 510 PRINTCSR(17,2)"BOXING"
 520 PRINTCSR(8,5)"MR. MOJO";STRING$(8,32);:PRINTUSING"&      &";N$
 530 GOSUB160:GOSUB200
 540 FORZ=13TO15:PRINTCSR(6,Z)"█"CSR(33,Z)"█"CSR(7,Z)STRING$(26,"−")CSR(5,Z+3)S
TRING$(30,"█"):NEXT
 550 PRINTCSR(6,24)"[4]:LEFT [5]:PUNCH [6]:RIGHT";
 560 CALL&H703
 570 WHILE INKEY$="":PRINTCSR(17,10)"FIGHT!";CSR(17,10)"      ":WEND
 580 BEEP:BEEP:RETURN
```

★最近，僕達の間では，スーパーソフト・コーナーのベーマガ・ライターズのことを「電波ビルの中の懲(こ)りない面々」と呼んでいる。(奈良県北葛城郡・Yellow Lion＋US)……【影：そう，ここは監獄同然なのだ。】

JR-100用

クリスタル
CRYSTAL
パニック
PANIC

Yass



◆はじめに

魔法のクリスタルを用いて，モンスターを退治するというゲームです。アクション・ゲームですが，つまらないという人は面を考えて作れば，簡単にアクション・パズル・ゲームになるでしょう。私はあまりパズルは好きでないのでやめました。

◆ゲームの説明

A Z , ・で上下左右に自キャラを動かします。

クリスタルを押して，二つを合体させると大きな口が出現します。そいつを押して，モンスターを食べさせてください。すると，大きな口は，モンスターの魂を吸って動きだし，パクパクさせながらあなたを追って来るのです。食べられないように，すぐ逃げてください。

とにかく，まだ動かない状態の口を押して，画面内のモンスターを食べさせれば1ラウンド・クリアです。

クリスタルや口を障害物へ向かって押すと，反対の方向へ行きます。これは，動かせなくなることを防ぐためです。

それから，クリスタルは食べられてしまってはいけないのです。しかし，動きだした口はクリスタルも食べてしまいます。だから，うまく誘導して食べられないようにしてください。

モンスターや動く口にぶつかったり，クリスタルを食べられるとミスとなります。

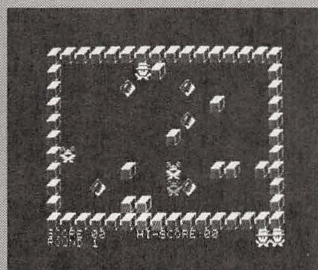
◆終わりに

ゲームがむずかしいという人は，860行のW＝6－(R＞3)＊……の「6」の初期値をもっと大きくしてください。敵のスピードが遅くなります。めんどいゲームになってしまった。パズルのほうがうけたかな？

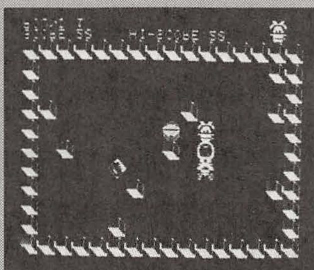


《第1表》主な変数

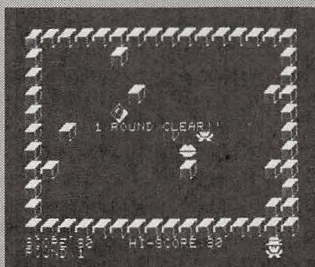
X, X1	自分の座標
Y, Y1, Y(n)	敵の座標
Q	敵の数
U, U1	USR
C	カウンタ
S, S1	スコアとハイスコア
D(n)	敵がモンスターかどうか
R	ラウンド
L	自分の残数
W	敵のスピード



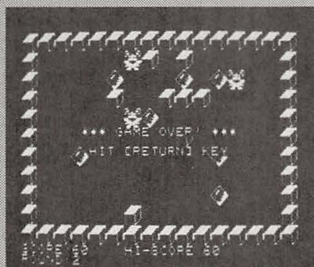
◀《写真1》ゲーム・スタート!!まずはクリスタルを合わせよう



◀《写真2》クリスタルを合わせると口になる。これを怪物に!!



◀《写真3》すべての敵を倒せば，ラウンド・クリア



◀《写真4》敵や口に3回ぶつかるとゲーム・オーバー！

★私は知っている。サザエさんにでてくる花沢さんはカツオにほれていることを。(新潟県南魚沼郡・ぬけりん13才)……【編：それじゃあ，マスオさんの会社の同僚にアナゴさんというきみょうな人がいることを知ってる？】

```
1 REM##################################################
2 REM# [CRYSTAL PANIC]  1987.9  BY YASS.  FOR JR-100  #
3 REM##################################################
4 REM
10 GOTO 800
99 REM MAIN
100 PICKK:X1=X:X=X+((K=46)-(K=44))*2+((K=90)-(K=65))*64
110 P=PEEK(X):IF P>$94 X=X1
120 U=USR(U1,X1,$80):U=USR(U1,X,$84)
130 GOTO ((P=$94)+(P=$90))*310+((P=$88)+(P=$8C))*100+200
199 REM ENEMY
200 C=C+1:E=MOD(C,Q)+1:G=RND(W)*G1:G1=1
210 Y=Y(E):N=X/32-Y/32:N1=MOD(X-$C100,32)-MOD(Y-$C100,32)
220 Y1=Y:Y=Y+SGN(N1)*(G=1)*2+SGN(N)*(G=2)*64
230 P=PEEK(Y):IF D(E)*4+$84<P Y=Y1
240 U=USR(U1,Y1,$80):U=USR(U1,Y,$90+D(E)*(12-MOD(C/Q,2)*8))
250 IF P=$84 GOTO 510
260 IF D(E)*(P=$88) FORI=0TO20:POKE1,I*I-50:BEEP1:NEXT:BEEP0:GOTO 500
270 Y(E)=Y:GOTO 100
299 REM PUSH
300 T=X-X1:P1=PEEK(X+T):POKE1,100:BEEP1:BEEP0
310 U=USR(U1,X-T*((P1>$88-(P=$8C)*4)*2-1),P+(P1=$88)*(P=$88)*4)
320 IF (P=$88)+(P1<>$90) GOTO 200
340 U=USR(U1,X-T,$80):U=USR(U1,X+T,$80)
350 FORI=1TOQ:IF X+T=Y(I) B=I:I=Q
360 NEXT
370 D(B)=1:G1=0:V=V+1:S=S+1:GOSUB 600
380 FORI=1TO67:POKE1,I*I:BEEP1:NEXT:BEEP0
390 GOTO (V=Q)*600+100
499 REM MISS
500 FORI=1TO81:U=USR(U1,Y,MOD(I,2)*12+$88):NEXT
510 FORI=1TO80:POKE1,MOD(I,6)*MOD(I,6)+I+100:BEEP1:NEXT:BEEP0
520 L=L-1:IF L>=0 GOTO 860
530 LOCATE 10,7:PRINT "*** GAME OVER! ***"
540 FORI=1TO10:FORJ=1TO10
550 POKE1,MOD(J,4)*MOD(J,4)*I*2+J*J+J:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
560 LOCATE 12,8:PRINT "HIT [RETURN] KEY"
570 PICKK:GOTO (K=13)*280+570
599 REM PRINT SCORE
600 IF S>S1 S1=S
610 LOCATE 22,0:PRINT "SCORE:";S;"0";TAB(12);"HI-SCORE:";S1;"0"
620 LOCATE 23,0:PRINT "ROUND:";R;
630 RET
699 REM ROUND CLEAR
700 LOCATE 10,8:PRINT R;" ROUND CLEAR!! "
710 FORI=1TO4:FORJ=1TO50
720 POKE1,220-I*MOD(J,6)*3-J:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
730 R=R+1:S=S+3:GOSUB 600
740 GOTO 860
799 REM SYOKI
800 FORI=$3F00TO$3F0B:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
810 FORI=0TO27:READA$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
820 POKE $C020+I*8+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
830 FORI=$C000TO$C01F:POKEI,0:NEXT
840 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1:DIM Y(3),D(3):U1=$3F00
850 L=2:R=1:S=0
860 CLS:X=$C14C:V=0:Q=R-(R>2)*(R-2)+1:W=6-(R>3)*(3-R)-R
870 Y(1)=$C350:Y(2)=$C342:Y(3)=$C35C
880 FORI=1TO3:D(I)=0:NEXT
899 REM SCREEN
900 FORI=0TO1:FORJ=$C100TO$C11E STEP2:U=USR(U1,J+I*640,$98):NEXT
910 FORJ=$C140TO$C340 STEP64:U=USR(U1,J+I*30,$98):NEXT:NEXT
920 FORI=1TO10:U=USR(U1,$C142+RND(14)*2+RND(5)*128,$98):NEXT
930 FORI=1TO Q*2+1:M=$C182+RND(7)*4+RND(4)*128:IF PEEK(M)>$80 I=I-1
940 U=USR(U1,M,$88):NEXT
950 IF L>0 FORI=1TOL:U=USR(U1,$C3DA+I*2,$84):NEXT
960 GOSUB 600:GOTO 100
999 REM DATAS
1000 DATA A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39
2000 DATA 0F1F151F1FFF001D,F0F956F8F8FF00B8,1D0FCFE7701F1E3C
2010 DATA B8F0F3E70EF8783C,0102040913264C84,80402010080C1E4F
2020 DATA 904820100A070301,3F9E7CB870E0C080,1E3F7FF4E4E4C0C0
2030 DATA 78FCFE2F27270303,C0C0E06364381F07,030307C6261CF8E0
2040 DATA 7088B8A96F050F0F,0E111D95F6A0F0F0,FAF87E1F7F071E3E
2050 DATA 5F1F7EF8FEE0787C,0000000E1F3F7FFF,00000070F8FCFEFF
2060 DATA 00FF7F1F0F000000,00FFFEF8F0000000,03070F1F3F7FFFAA
2070 DATA FFFFFDF9F1E1C1A1,AAAAAAAAAAAAAAAA,A1A1A1A2A4A8B0A0
2080 DATA 1E3F7FF4E4E4C0C0,78FCFE2F27270303,C0C0E06364381F07
2090 DATA 030307C6261CF8E0,0000000000000000,0000000000000000
```

★質問！種なしぶどうが実るぶどうの種とはいったいどんなものなのでしょう？（秋田県北秋田郡・**モリモン紙に近い男11才**）……【**影**：うーン！それを考えていると夜も寝れなくなってしまう。グー〜。**編**：？】

JR-200用

FORCE（フォース）



佐藤　勝吉

ストーリー

このところ「FORCE」と自称する軍隊が各地で暴れており，我が防衛軍総司令官がこれを見かね，総指揮官のあなたに「FORCE」撃退命令が命じられた。あなたはなんとしてもこの作戦を成功させなければならない。幸運を祈る。

遊びかた

まずRUNすると各種データを読み込み，画面にマップなどが表示されます。そして，右下のほうでMAP NO.と聞いてきますのでマップ・ナンバー（1～3）を入力してください。つぎに自軍の配置をします。配置のしかたはX座標（0～9）Y座標（8～9）を入力します。なお，指定したところに置けない場合がありますので後に記す“MOVE”を読んでください。すべての配置が終わると，今度はFORCE側が配置します。これが終わるとゲーム・スタートです。

画面右にターン数と自軍のコンディション，メニューが表示されます。メニューは，A.移動（MOVE），B.攻撃（ATTACK），C.休み（PASS），D.終了です。キーボードのⒶ～Ⓓで選んでください。つぎに各命令の説明をします。

MOVE

まずコンディションのMOVEを見てください。この数は一度に何回動けるかを示しています。

地形は平地，山地，川，橋の4種類で，川は一種の壁だと思ってください。

自軍には歩兵（1～4），戦車（5～6），重戦車（7～8），火炎車（9）そして司令部があります。このうち，歩兵と戦車は山地も移動できますが，重戦車，火炎車，司令部は移動できません。

ATTACK

コンディションのH.Pは，耐久力，STRは攻撃力，DEFは防御力，FIREは攻撃範囲です。

まず，どれを攻撃するかⒶ～Ⓛで入力してください。すると，FORCE側のキャラクターとH.Pが表示され，攻撃しても良いと思ったらスペース・キー，別のを攻撃したかったらリターン・キーを押してください。すると，またどれを攻撃するか聞いてきます。こうしてH.Pが0以下になると撃退したことになります。勝敗は司令部がやられるとFORCEの勝ちでFORCEがやられると防衛軍の勝利となります。

PASS

H.Pが1増えます。

こうして自軍が終わるとFORCE側が攻撃してきて，これも終わると1ターン終了となります。ターンは20ターンまでで，20を過ぎても決着がつかない場合は判定に持ち込まれます。

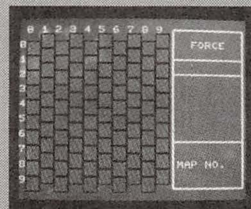
ゲーム・オーバーのときにスペース・キーを押すと再ゲーム，リターン・キーを押すと終了です。

FORCEはかなり強いので作戦を立てながらガンバリましょう。

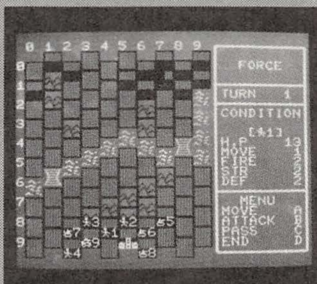
終わりに

まず，説明がヘタですいません。なにせシミュレーション・ゲームを作ったのははじめてなもんで，なるべく短くしようとしたためプログラムが見づらく，200行を越してしまいました。でもリナンバーしてあるので入力のときはAUTOコマンドを使うと便利でしょう。それから一言，卒業するまでJRでゲームを作りつづけるぞーっと。

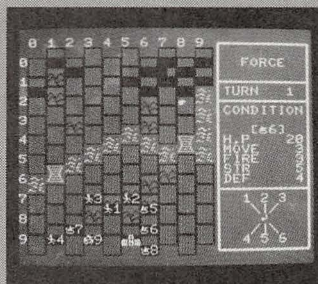
★　　★



◀〈写真1〉まずはマップ選び。1のほうが簡単だ！



◀〈写真2〉配置完了！総攻撃の作戦をたてよう



◀〈写真3〉これが移動モード。移動は6方向だ

★僕の友人Sは，書道6段のくせに，3段のボクよりも字がヘタだと言うつわものです。（宮城県石巻市・久遠麻琴15才）……【編：なんのなんの，先日影さんの書いた文字なんて，ウルティマ文字と勘ちがいされていたゾ!!】

▲《写真4》6番の攻撃だ!!こいつは射程が長いゾ!!

▼《写真5》20ターン終わるとゲーム・オーバー！勝ったゾ!!

FORCEのプログラム・リスト

```
1 REM ▁▁▂▃ FORCE   By K.Sato
10 REM ▁▁▂▃▅ INITIALIZE 1
20 COLOR 7,0:POKE $CA00,0:POKE 0,0:CLS:RANDOMIZE:V=$C100:GOSUB 1300
30 DIM MX(10),MY(10),TX(12),TY(12),MH(10),TH(12),MF(10),TF(12),MM(10),TM(12)
40 DIM MS(10),TS(12),MD(10),TD(12),MG$(10),TG$(12),MB(10),TB(12),ME(12),TE(12)
50 DIM MP(10),TP(12)
60  DATA ﾅ1,13,1,2,2,2,10,ﾅ2,12,1,2,2,2,10,ﾅ3,12,1,2,2,2,10,ﾅ4,13,1,2,2,2,10
70  DATA ﾆ5,18,3,3,4,4,30,ﾆ6,20,3,3,5,4,30,ﾒ7,25,2,4,6,6,50,ﾒ8,28,2,4,7,6,50
80  DATA ﾎ9,36,3,3,8,8,80,ﾁﾂ,60,1,1,1,1,200
90  DATA ﾅA,13,1,2,2,1,10,ﾅB,12,1,2,2,1,10,ﾅC,12,1,2,2,2,10,ﾅD,13,1,2,2,2,10
100  DATA ﾆE,15,3,3,4,3,30,ﾆF,18,3,3,5,5,30,ﾆG,22,3,3,5,4,30
110 DATA ﾒH,30,2,4,7,6,50,ﾒI,35,2,4,7,7,50
120 DATA ﾎJ,40,3,3,13,9,80,ﾎK,46,3,3,13,8,80,ﾁﾄ,70,5,6,20,13,100
130 RESTORE 60:FOR I=1 TO 12:ME(I)=0:TE(I)=0:NEXT
140 FOR I=1 TO 10:READ MG$(I),MH(I),MM(I),MF(I),MS(I),MD(I),MP(I):NEXT
150 FOR I=1 TO 12:READ TG$(I),TH(I),TM(I),TF(I),TS(I),TD(I),TP(I):NEXT
160 B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):TN=1:N=1
170 TG$(12)=TG$(12)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(30)+"L"
180 GOSUB 1100:GOSUB 2010:GOSUB 1810:TN=1:MS=6:GOTO 230
190 SOUND 500,8:RETURN
200 SOUND 300,3:RETURN
210 FOR I=0 TO 399:NEXT:RETURN
220 REM ▁▁▂▃▅ MAIN LOOP
230 FOR N=1 TO 10:IF ME(N) THEN 260
240 GOSUB 1220:GOSUB 1500
250 ON MU GOSUB 330,560,300,2230
260 NEXT
270 GOSUB 650
280 SOUND 800,3:GOSUB 210:TN=TN+1:IF TN=21 THEN 950
290 GOTO 230
300 REM ▁▁▂▃▅ PASS
310 MH(N)=MH(N)+1:GOSUB 1220
320 GOSUB 210:RETURN
330 REM ▁▁▂▃▅ YOU MOVE
340 GOSUB 1460
350 FOR I=1 TO MM(N)
360 PICK K:IF K=13 THEN GOSUB 200:GOTO 530
370 ON (K=0)+(K<>0)*2 GOTO 360,380
380 IF (K<49)+(K>54) THEN GOSUB 190:GOTO 360
390 GOSUB 200:ON K-48 GOSUB 400,410,420,430,440,450:GOTO 460
400 XX=-2:YY=-1:RETURN
410 XX= 0:YY=-2:RETURN
420 XX= 2:YY=-1:RETURN
430 XX=-2:YY= 1:RETURN
440 XX= 0:YY= 2:RETURN
450 XX= 2:YY= 1:RETURN
460 P=PEEK(V+MX(N)+XX+(MY(N)+YY)*32)
470 IF (P=$BB)+(P>$C0)+(P=$B7)*(N>6) THEN GOSUB 190:GOTO 360
480 VX=MX(N)+XX:VY=MY(N)+YY:GOSUB 540:IF CK THEN CK=0:GOSUB 190:GOTO 360
490 X=MX(N):Y=MY(N)-1:BC=MB(N):GOSUB 1750
500 MX(N)=MX(N)+XX:MY(N)=MY(N)+YY:P=PEEK(V+MX(N)+MY(N)*32)
510 MB(N)=(P=$B3)+(P=$B7)*2+(P=$BF)*4
520 COLOR 7,0:LOCATE MX(N),MY(N):PRINT MG$(N);
530 NEXT:GOSUB 210:RETURN
540 IF (VX<1)+(VX>19)+(VY<3)+(VY>22) THEN CK=1
550 RETURN
560 REM ▁▁▂▃▅ YOU ATTACK
570 GOTO 1590
580 KL=INT(SQR((MX(N)-TX(NO))^2+(MY(N)-TY(NO))^2)/2)
590 IF KL>MF(N) THEN GOSUB 1720:RETURN
600 ST=MS(N)+INT(RND(1)*2)+3-TD(NO):IF ST<2 THEN ST=INT(RND(1)*2)+1
610 GOSUB 1730:TH(NO)=TH(NO)-ST
620 IF TH(NO)<=0 THEN GOSUB 1650:MS=MS+1:TE(NO)=1
630 IF TH(12)<=0 THEN 950
640 RETURN
650 REM ▁▁▂▃▅ COMPUTER
660 FOR NO=1 TO 12
670 IF TE(NO) THEN 700
680 IF RND(1)<(TN/12) THEN GOSUB 710:GOTO 700
690 FI=0:TS=0:GOSUB 1450:LOCATE 22,18:PRINT TG$(NO):GOSUB 830
700 NEXT NO:RETURN
710 REM ▁▁▂▃▅ FORCE MOVE
720 FOR I=1 TO TM(NO)
730 RN=INT(RND(1)*3)+4:IF TS>9 THEN RN=INT(RND(1)*6)+1
740 ON RN GOSUB 400,410,420,430,440,450
750 P=PEEK(V+TX(NO)+XX+(TY(NO)+YY)*32)
760 IF (P=$BB)+(P>$C0)+(P=$B7)*(NO>7)*(NO<12) THEN XX=0:YY=0
770 VX=TX(NO)+XX:VY=TY(NO)+YY:GOSUB 540:IF CK THEN CK=0:XX=0:YY=0
780 X=TX(NO):Y=TY(NO)-1:BC=TB(NO):GOSUB 1750
790 TX(NO)=TX(NO)+XX:TY(NO)=TY(NO)+YY:P=PEEK(V+TX(NO)+TY(NO)*32)
800 TB(NO)=(P=$B3)+(P=$B7)*2+(P=$BF)*4
810 COLOR 2,0:LOCATE TX(NO),TY(NO):PRINT TG$(NO);:SOUND 300+NO*50,2
820 NEXT:RETURN
830 REM ▁▁▂▃▅ FORCE ATTACK
840 FOR I=1 TO 10:N=INT(RND(1)*10)+1:TS=TS+1:IF ME(N) THEN 940
850 IF (NO>9)*(FI=0) THEN N=10:FI=1
860 KL=INT(SQR((TX(NO)-MX(N))^2+(TY(NO)-MY(N))^2)/2)
870 IF TS=10 THEN GOSUB 1720:RETURN
880 IF KL>TF(NO) THEN 940
890 ST=TF(NO)+INT(RND(1)*3)+2-MD(N):IF ST<2 THEN ST=INT(RND(1)*2)+1
900 GOSUB 1740:MH(N)=MH(N)-ST:GOSUB 1220
910 IF MH(N)<=0 THEN ME(N)=1:GOSUB 1690
920 IF MH(10)<=0 THEN 950
930 RETURN
940 NEXT:RETURN
950 REM ▁▁▂▃▅ GAME OVER
960 MS=0:TS=0
970 FOR I=1 TO 12:IF TE(I) THEN MS=MS+TP(I)
980 NEXT
990 FOR I=1 TO 10:IF ME(I) THEN TS=TS+MP(I)
```

★ぼくは,ゲーム・センターに行くたびに友達におごってもらうので,ゲーム・センターでお金を使ったことがない。すごいだろう!!(埼玉県深谷市・甲田智則15才)……【影：その友人を今スグ私に紹介しなさい!!】

```
1000 NEXT
1010 IF MS=TS THEN M$="DRAWN GAME"
1020 IF MS>TS THEN M$="YOU VICTORY"
1030 IF TS>MS THEN M$="FORCE VICTORY"
1040 COLOR ,0:FOR I=9 TO 13:LOCATE 2,I:PRINT SPC(18);:NEXT
1050 COLOR 2:LOCATE 5,9:PRINT "GAME IS OVER"
1060 COLOR 3:LOCATE 2,10:PRINT "YOU";MS;"FORCE";TS
1070 COLOR 4:LOCATE 4,11:PRINT M$
1080 COLOR 7:LOCATE 3,12:PRINT "TRY AGAIN [SPC]"
1090 PICK K:ON (K=32)+(K=13)*2+1 GOTO 1090,130,2230
1100 REM          MAKE SCREEN
1110 COLOR ,1:CLS:COLOR 6,0
1120 FI$="ｱｲ"+B$+"ｳｴ"
1130 FOR J=3 TO 22 STEP 2:FOR I=1 TO 17 STEP 4:LOCATE I,J:PRINT FI$:NEXT:NEXT
1140 FOR J=2 TO 21 STEP 2:FOR I=3 TO 19 STEP 4:LOCATE I,J:PRINT FI$:NEXT:NEXT
1150 COLOR 7,1:LOCATE 1,1:PRINT "0 1 2 3 4 5 6 7 8 9"
1160 I=0:FOR J=3 TO 21 STEP 2:LOCATE 0,J:PRINT RIGHT$(STR$(I),1):I=I+1:NEXT
1170 L$="ﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎ":LOCATE 21,1:PRINT "ﾉ"+L$+"ﾊ":LOCATE 21,22:PRINT "ﾋ"+L$+"ﾌ";
1180 FOR I=2 TO 21:LOCATE 21,I:PRINT "ﾍ";SPC(9);"ﾍ";:NEXT
1190 LOCATE 24, 3:PRINT "FORCE";
1200 LI$="ﾏ"+L$+"ﾐ":LOCATE 21,5:PRINT LI$;
1210 LOCATE 21, 7:PRINT LI$;:LOCATE 21,16:PRINT LI$;:RETURN
1220 COLOR 7,1:LOCATE 22, 6:PRINT "TURN  "+STR$(TN);
1230 LOCATE 22, 8:PRINT "CONDITION";
1240 LOCATE 25,10:PRINT "["+MG$(N)+"]"
1250 LOCATE 29,11:PRINT "  ";:LOCATE 22,11:PRINT "H.P   "+STR$(MH(N));
1260 LOCATE 22,12:PRINT "MOVE   "+STR$(MM(N));
1270 LOCATE 22,13:PRINT "FIRE   "+STR$(MF(N));
1280 LOCATE 22,14:PRINT "STR    "+STR$(MS(N));
1290 LOCATE 22,15:PRINT "DEF    "+STR$(MD(N));:RETURN
1300 REM          CHR DATA
1310 RESTORE 1350:FOR I=0 TO 32:READ A$:FOR J=0 TO 7
1320 POKE $D588+I*8+J,VAL("$"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
1330 A=$20:FOR I=$4000 TO I+A*2 STEP 2:POKE I,1:POKE I+1,A:A=A-1:NEXT
1340 POKE I,0:RETURN
1350 DATA 00552A552A552A55,0054AA54AA54AA54,2A552A552A552A00,AA54AA54AA54AA00
1360 DATA 007F7F7F7F675B3D,00FEFEFEFEE6DABC,726D5E3E7F7F7F00,BE7EF2CC3E7EBE00
1370 DATA 0000061900000E51,00000008C000008C,00060100304A0000,1000380030040000
1380 DATA 007F203F101F081F,00FE04FC08F810F8,081F103F207F0000,10F808FC04FE0000
1390 DATA 0302036AFBABFAFB,C040C056DFD55FDF,0000C1E37D3F443B,0000C0A6D8FC926C
1400 DATA 1818483E09142200,00203E687C827C00,00084F5C3E413E00,183FC4FFE39D6200
1410 DATA 0000000F1F181818,000000F0F8181818,1818181F0F000000,181818F8F0000000
1420 DATA 1818181818181818,000000FFFF000000,1818181F1F181818,181818F8F8181818
1430 DATA 0004042478200000
1440 REM          SUB
1450 COLOR 7,1:FOR I=17 TO 21:LOCATE 22,I:PRINT SPC(9);:NEXT:RETURN
1460 GOSUB 1450
1470 LOCATE 24,17:PRINT "1 2 3":LOCATE 24,18:PRINT " \|/ "
1480 LOCATE 24,19:PRINT "  4  ":LOCATE 24,20:PRINT " /|\ "
1490 LOCATE 24,21:PRINT "4 5 6":RETURN
1500 GOSUB 1450
1510 LOCATE 24,17:PRINT "MENU"
1520 LOCATE 22,18:PRINT "MOVE    A";
1530 LOCATE 22,19:PRINT "ATTACK  B";
1540 LOCATE 22,20:PRINT "PASS    C";
1550 LOCATE 22,21:PRINT "END     D";
1560 PICK K:IF (K<97)+(K>100) THEN 1560
1570 SOUND 300+K,3:MU=K-96:RETURN
1580 GOSUB 1450
1590 GOSUB 1450:LOCATE 23,17:PRINT "ATTACK"
1600 LOCATE 23,18:PRINT "A
1610 PICK K:ON (K>96)*(K<109)+1 GOTO 1610,1620
1620 NO=K-96:IF TE(NO) THEN GOSUB 210:GOTO 1590
1630 GOSUB 200:LOCATE 23,20:PRINT TG$(NO);TH(NO)
1640 PICK K:ON (K=13)+(K=32)*2+1 GOTO 1640,1590,580
1650 GOSUB 1450:LOCATE 22,18:PRINT "TEKI "+TG$(NO)
1660 LOCATE 24,20:PRINT "BOMB !":X=TX(NO):Y=TY(NO)-1:BC=TB(NO)
1670 FOR I=1 TO 3:COLOR 2,0:LOCATE X,Y:PRINT FI$:SOUND 200,1:SOUND 20,1
1680 GOSUB 1750:NEXT:RETURN
1690 GOSUB 1450:LOCATE 22,18:PRINT "YOU "+MG$(N)
1700 LOCATE 24,20:PRINT "BOMB !":X=MX(N):Y=MY(N)-1:BC=MB(N)
1710 GOSUB 1670:GOSUB 1220:RETURN
1720 GOSUB 1450:LOCATE 24,19:PRINT "MISS !!":GOSUB 190:RETURN
1730 LOCATE 23,21:PRINT "HIT !!":PLAY "F",$4000:RETURN
1740 LOCATE 24,18:PRINT "-"+MG$(N):GOSUB 1730:RETURN
1750 ON BC GOSUB 1770,1780,1790,1800
1760 COLOR C1,C2:LOCATE X,Y:PRINT A$;:RETURN
1770 A$="ｱｲ"+B$+"ｳｴ":C1=6:C2=0:RETURN
1780 A$="ｵｶ"+B$+"ｷｸ":C1=4:C2=0:RETURN
1790 A$="ｹｺ"+B$+"ｻｼ":C1=7:C2=1:RETURN
1800 A$="ｽｾ"+B$+"ｿﾀ":C1=6:C2=1:RETURN
1810 REM          INITIALIZE 2
1820 FOR N=1 TO 10
1830 GOSUB 1450:LOCATE 22,18:PRINT "["+MG$(N)+"] "
1840 LOCATE 24,19:PRINT "X=";:PICK K:IF (K<48)+(K>57) THEN 1840
1850 GOSUB 200:XX=K-48:PRINT CHR$(K)
1860 LOCATE 24,20:PRINT "Y=";:PICK K:IF (K<56)+(K>57) THEN 1860
1870 GOSUB 200:YY=K-48:PRINT CHR$(K)
1880 X=1+XX*2:Y=(MOD(XX,2)=0)+3+YY*2:MX(N)=X:MY(N)=Y
1890 P=PEEK(V+X+Y*32):GOSUB 1920:IF F THEN GOSUB 190:F=0:GOTO 1830
1900 MB(N)=BC:COLOR 7,0:LOCATE X,Y:PRINT MG$(N);
1910 NEXT:GOTO 1950
1920 IF (P=$BB)+(P>$C0) THEN F=1:RETURN
1930 IF (P=$B7)*(N>6) THEN F=1:RETURN
1940 BC=(P=$B3)+(P=$B7)*2+(P=$BF)*3:RETURN
1950 GOSUB 1450:FOR N=1 TO 12
1960 XX=INT(RND(1)*10):YY=INT(RND(1)*2)
1970 X=1+XX*2:Y=(MOD(XX,2)=0)+3+YY*2:TX(N)=X:TY(N)=Y
1980 P=PEEK(V+X+Y*32):GOSUB 1920:IF F THEN F=0:GOTO 1960
1990 TB(N)=BC:COLOR 2,0:LOCATE X,Y:PRINT TG$(N);
2000 NEXT:RETURN
2010 REM          MAP
2020 GOSUB 1450:LOCATE 22,19:PRINT "MAP NO.";
2030 PICK K:IF (K<49)+(K>51) THEN 2030
2040 PRINT CHR$(K):GOSUB 200
2050 NO=K-48:ON NO GOSUB 2060,2110,2160:RETURN
2060 REM          MAP 1
2070 FOR I=0 TO 10
2080 XX=INT(RND(1)*10):YY=INT(RND(1)*5)+2
2090 BC=2:X=1+XX*2:Y=(MOD(XX,2)=0)+2+YY*2
2100 GOSUB 1750:NEXT:RETURN
2110 REM          MAP 2
2120 FOR XX=0 TO 9
2130 BC=3:X=1+XX*2:Y=(MOD(XX,2)=0)+2+4*2:GOSUB 1750:NEXT
2140 BC=4:X=1+3*2:Y=10:GOSUB 1750:X=1+7*2:GOSUB 1750
2150 RETURN
2160 REM          MAP 3
2170 RESTORE 2200:FOR I=1 TO 25:READ BC,XX,YY
2180 X=1+XX*2:Y=(MOD(XX,2)=0)+2+YY*2:GOSUB 1750
2190 NEXT:RETURN
2200 DATA 3,0,6,2,1,1,2,1,2,4,1,6,2,2,3,3,2,5,3,3,5,2,3,8,3,4,4,2,4,7
2210 DATA 3,5,4,2,5,7,2,5,8,2,6,2,2,6,3,3,6,4,2,6,6,2,6,7,3,7,5,2,7,6
2220 DATA 4,8,4,3,9,2,3,9,3,3,9,4,3,9,5
2230 COLOR 1,5:POKE $CA00,0:POKE 0,64:CLS:END
```


★「お手てとお手てのしわを合わせて幸せ」に対抗して「爪と爪を合わせて詰め合わせ」というのはどうでしょう。(埼玉県行田市・**金子好明15才**)……**【TOMMY：それじゃあ，竹のふしとふしを合わせて不幸福ってのは？】**

M5(BASIC-I)用

エイリアン



清野　智弘

★内容

平安京エイリアン＋PEEP HOLE（ピープホール）ゲームです。

★遊びかた

カーソル・キーで人を動かすことができ，Ⓩを長く押していると向いている方向に穴を掘ったり，向いている方向の穴やエイリアンを埋めることができます。

右下には迷路全体の中での人やエイリアンの位置が表示されます。赤が人で黒がエイリアンで，あとは表示されないエイリアンが1匹いて，これを埋めると100点(普通のエイリアンは1点)なんですが，このレーダーばかりに頼ってPEEP HOLEのほうを見ないでいるといつの間にかやられているという結果にならないとは限りませんから……注意しなさい。

TIMEまたはMANが0になるとゲーム終了であります。

★プログラムについて

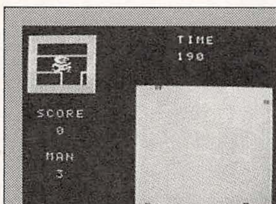
2本にわけました。1本目はキャラクター定義と音楽データと迷路データとPEEP HOLE表示の機械語で，2本目がメインです。順にOLD，RUNしてください。

PEEP HOLE表示はBASICだと遅いので機械語にしました。

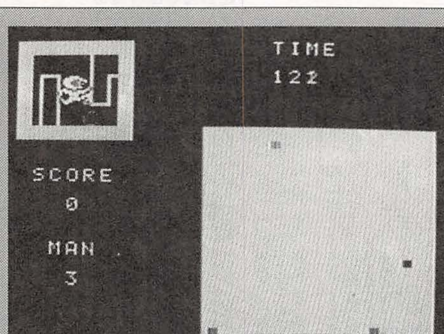
★　　★

《第1表》変数表

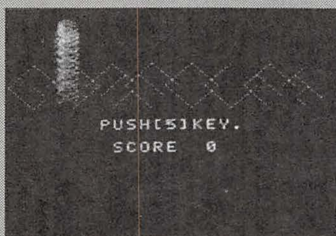
X(3)……エイリアンの位置	XX……人の向き
Z(3)……エイリアンの状態	H………穴掘り，穴埋めのための計数器
S………点数	A………エイリアンの移動方向
M………人数	V………PEEP HOLE 上にエイリアンを書くための位置またはフラグ
T………残り時間はT-TIME	
X………人の位置	



▲《写真1》ゲーム・スタート！右側のマップを見ながら進もう



▲《写真2》穴を掘って待ちぶせだ！このへんが平安京エイリアンだ!!



▶《写真3》MANがいなくなるとゲーム・オーバー

《リスト1》エイリアンのデータ・リスト

```
1 clear 256,&7FC5:print "USOL":mag 2:view:for I=0 to 2:loc I
 to 52,52:next:poke &701A,0
2 scod 0,0:scol 0,14:scod 1,4:scol 1,4:scod 2,9:scol 2,8:sco
d 3,24:scol 3,8:for I=4 to 6:scod I,24:scol I,1:next:scol 7,
0
3 print "[maze graphic characters]"
4 print "[maze graphic characters]"
5 print "[maze graphic characters]"
6 print "[maze graphic characters]"
7 print "[maze graphic characters]"
8 print "[maze graphic characters]"
9 print "[maze graphic characters]"
10 print "[maze graphic characters]"
11 print "[maze graphic characters]"
12 print "[maze graphic characters]"
13 print "[maze graphic characters]"
14 print "[maze graphic characters]"
15 print "[maze graphic characters]"
```

★このやろー！よくもよくもボツなんかにしやがったなー。今はスペースがないから次号で決着をつけてやる!! 待ってろ!!（千葉県香取郡・たころう15才）……【影：私は誰の挑戦でも受ける!!編：ですってつぐ美ちゃん。】

```
16 print "                                  "
17 print "                                  "
18 print "                                  "
19 print "                                  "
20 print "                                  "
21 print "                                  "
22 print "                                  "
23 print "                                  "
24 print "                                  "
25 print "                                  "
26 for I=0 to &02FF:vpoke I,vpeek(&3800+I):next
27 print "                                  "
28 print "                                  "
29 print "                                  "
30 print "                                  "
31 print "                                  "
32 print "                                  "
33 print "                                  "
80 print "                                  "
81 print "                                  "
82 print "                                  "
83 print "                                  "
84 print "          PUSH[S]KEY."
85 print "          SCORE"
86 for I=0 to &01FF:vpoke I+&0300,vpeek(&3800+I):next
100 print "" cursor(0,9)"                 "
110 print "                                 "
120 print "                                 "
130 print "                                 "
140 print "                                 "
150 print "                                 "
160 for I=0 to 57:read A$:poke &7FC6+I,val("&"+A$):next
161 data 0e,00,06,05,3e,00,80,81,3d,5f,16,00,2a,e7,7f,19,df
163 data 21,a5,38,19,d7,10,ec,3e,20,81,4f,fe,a0,38,e2,c9,00,
00
169 data 41,3f,70,70,58,24,60,04,04,03,0b,88,08,83,04,60,08,
04,06,03,23,8b,10
170 vpoke &3B90,&70:vpoke &3B91,&70:vpoke &3B93,&A0:vpoke &3
B9C,&C0:vpoke &3B9F,&DC
999 for I=0 to 24:read A$:stchr A$ to I:next
1000 data 071F3E3C3C1E0F30,7C5F0702072F3E18,C0F03C040000F006
,7CF8C79FFAE60000
1004 data 0000000000000000,03000005C0C08080,0000004040000000
,800000400000C0F
1008 data 0000010303010003,0080C00000000000,0000C0A0B8E00381
,0000000000000000
1012 data 030f3c2000000f60,3e1fe3f95f670000,e0f87c3c3c78f00c
,3efae040e0f47c18
1016 data 0000000202000000,0100000200030f0,0000000000000000
,c00000a003030101
1020 data 00003051d07c081,0000000000000000,000080c0c08000c0
,0001030000000000,f0f0f0f000000000
1024 stchr "E7E7A5186681817E" to 152,1
1025 stchr "3C4281818181423C" to 224,1
1026 stchr "E7E7A5186681817E" to 248,1
1028 for I=25 to 27
1029 stchr rpt$(16,"0")to I:next
```

《リスト2》エイリアンのメイン・プログラム・リスト

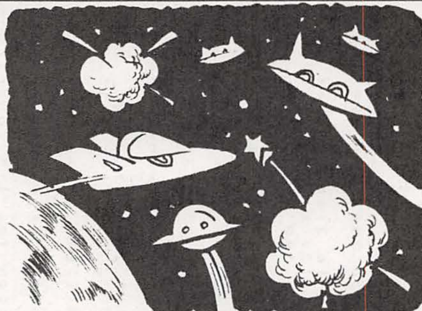
```
10 dim X(3),Z(3)
20 out 32,&E5:out 32,&FF:for I=0 to 4:read A:poke &7064+I,A:
next:data &e9,&7f,23 ,23,23
60 let S=0:let M=3:let T=time+203:print "" cursor(5,13)"S
CORE↓↓←←←0" cursor(6,18)"MAN↓↓←←3" cursor(19,4)"TIME"
75 view 4,4,10,10:cls 128:view 5,5,9,9:cls:view 15,10,28,23:
cls 128:view
80 let X=0:let XX=0:let H=0:for I=0 to 3:gosub 400:next:for
I=0 to &03FF:if vpeek(I)>150 then vpoke I,32
91 next:print "":poke &7FEC,255-T+time:poke &7068,0:goto 12
0
100 let P=peek(&702B):let XX=(P=54)-(P=55)+((P=51)-(P=46))*3
2:if vpeek(X+66)=152 then goto 500
110 if XX=0 or vpeek(X+66+XX)>32 then goto 150
120 let X=X+XX:poke &7FE7,X mod 256:poke &7FE8,X/256:call &7
FC6
150 if abs(XX)=1 then for J=0 to 2:scod J,J*4-XX*6+6:next
170 loc 3 to((X+66)mod 32)*4+112,(X+66)/32*4+72
180 if P<>33 then let H=0:goto 200 else let H=H+1:out 32,&F0
:for J=0 to 20:next:out 32,&FF
182 if H<9 then goto 200 else let WP=vpeek(&38E8-vpeek(&3B02
)/6):let H=0:let W=-(WP=32)*224-((WP=224)+(WP=248))*32
183 if W=0 then goto 200 else vpoke &38E8-vpeek(&3B02)/6,W:v
poke X+67-vpeek(&3B02)/6,W
200 for I=0 to 3:if Z(I)then goto 275 else let A=rnd(1)*2-1:
if rnd(1)then let A=A*32
210 let VP=vpeek(X(I)+A):if VP=224 and H=0 then goto 270 els
e if VP>32 then goto 280
230 vpoke X(I),32:vpoke X(I)+A,152:let O=32
240 gosub 300:vpoke V,O:if O=32 then let O=152:let X(I)=X(I)
+A:goto 240
260 if I<3 then loc I+4 to(X(I)mod 32)*4+112,X(I)/32*4+72
265 goto 280
270 vpoke X(I)+A,248:vpoke X(I),32:let Z(I)=1:gosub 300:vpok
e V,32
272 let X(I)=X(I)+A:if I<3 then loc I+4 to(X(I)mod 32)*4+112
,X(I)/32*4+72
273 gosub 300:vpoke V,248
274 goto 280
275 if vpeek(X(I))=248 then goto 278 else out 32,&BF:gosub 4
00:let S=S+1-(I=3)*99:print cursor(6,15)S
276 out 32,&C0:out 32,&10:out 32,&D0:for J=0 to 99:next:out
32,&C0:out 32,&20:out 32,&D0
277 for J=0 to 99:next:out 32,&DF:goto 280
278 let Z(I)=Z(I)+1:out 32,&A0+Z(I)mod 4:out 32,5:out 32,&B0
279 if Z(I)=20 then let Z(I)=0:out 32,&BF:let O=152:goto 240
280 next:poke &7FEC,255-T+time
290 print cursor(18,6)T-time:if T=time then out 32,&BF:goto
507 else goto 100
300 let B=X(I)mod 32-(X+66)mod 32:let C=X(I)/32-(X+66)/32:if
 abs(B)>2 or abs(C)>2 then let V=&3BFF:return
310 let V=&38E7+B+C*32:return
400 let R=rnd(2):if R=0 then loc I+4 to 228,188:let X(I)=&03
BD
410 if R=1 then loc I+4 to 228,80:let X(I)=&5D
420 if R=2 then loc I+4 to 120,188:let X(I)=&03A2
430 let Z(I)=0:return
500 poke &7068,23:out 32,&A0:out 32,50:out 32,&B0:for J=0 to
 999:next:out 32,&BF
505 let T=T+5:let M=M-1:print cursor(6,20)M:if M then print
"":goto 80
507 poke &7068,23:cls:for I=0 to &FF:vpoke &38A0+I,vpeek(I+&
0400):next:print cursor(17,12)S
510 let X=52:for I=-9 to 9:let X=X+I:for J=0 to 2:loc J to 5
2,X:next:next
520 if peek(&702B)=26 then goto 60 else goto 510
```


★僕の友人はベーマガにプログラムを送ったんだゾと言っているが，一度も載ったのを見たことはない。(東京都八王子市・トドたけちと太田13才)……【編：まさか，友達より先にベーマガに載るとは思わなかったでしょう。】

M5(BASIC-G)用

スペース
SPACE AGGRESSOR
アグレッサー

宍戸光太郎



ストーリー

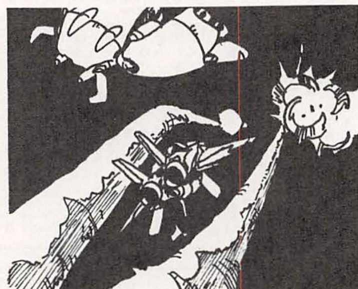
遠い星でのできごと。その星では，戦いが終わることなく続いていた。その戦いによって発達してきた科学技術は，ついに自ら考え，行動する兵器をも作りだした。そして彼等によってこの長い戦争に終止符が打たれた。そう，その星は滅亡したのだ。愚かな人間たちは，核よりも恐ろしい兵器を作りだしてしまった。今，彼らは安住の地を求め，地球に近づきつつあった。

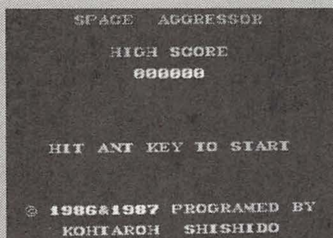
君は，最終戦闘機DROS(ドロス)に乗り込み，敵軍団を全滅させなければならない。DROSは1機しかない。しかし，強力なシールドを装備しているので敵の攻撃から君を守ってくれるだろう。シールドが弱ってきたら，ときどき現れるエネルギー・カプセルを取ればシールドがチャージされる。武器は2連装エネルギー弾のみだ。それでは健闘を祈る!!

入力方法，遊びかた

プログラムは1．初期設定，2．VRAMデータ(面パターン等)，3．スプライト・データ，4．メイン・プログラムの4本でできています。

リスト1をロード，ラン(Chain)すると残り3本を自動的にロードして，ゲームがはじまります。





◀《写真1》かっこいいタイトル画面。ハイスコアめざして進め！



▶《写真2》弾を撃って敵を倒せ!!それにしても敵の動きはスムーズ



◀《写真3》敵と接触するとエネルギーが減り，なくなると大爆発

《リスト1》SPACE AGGRESSORのキャラデータ・リスト

```
10! SPACE AGGRESSOR  PROGRAM 1
20!  SET SCREENS & CHARACTERS
30!
40 print "[illegible]":clear 256,&8FFC:poke &8FFD,0,0,0
50 for B=0 to 1:restore:for A=48 to 59:read A$:stchr A$ to A
,1:next:stchr rpt$(128,"0")to 0,1
60 for A=65 to 94:read A$:stchr A$ to A,1:stchr A$ to A+32,1
:next:print "Z":next
70 for B=0 to 1:restore 270:for A=0 to 224 step 32:read C:co
lor A,C:color A+8,C:color A+16,C:color A+24,C:next
80 cls 32:for A=1 to 31 step 2:locate A,0:mprint(1,24);mid$(
rpt$(4,chr$(0)+"ABCDEFG"),rnd(7)+1):next
90 for A=0 to 99:locate rnd(31),rnd(22):mprint(1,2);"  ":nex
t:print "ZK":next
100 print "Z":escrn 8,2:print "U":escrn 0
110 print cursor(8,2)"space→→aggressor" cursor(4,20)"¥→1986[
1987→PROGRAMED→BY" cursor(7,22)"KOHTAROH→→SHISHIDO"
120 print cursor(11,5)"HIGH→SCORE" cursor(13,7)"000000"
130 print cursor(6,14)"HIT ANT KEY TO START":escrn 2,1
140 print "ZK→→SCORE→000000" cursor(19,0)"HIGH→000000" curso
r(15,23)"ENERGY";
150 escrn 0,2:cls:stchr rpt$(2,"FF000000000000FF")to 191,1:p
rint cursor(10,8)"NOW  LOADING" cursor(13,11)"PROG.2Z":chain
160 data 7CE6CEFEE6CE7C00,3838783838387C00,7CE6EE1C70E0FE00,
7CE60E3C06EE7C00
170 data 1C3C6CCCFE0C1E00,FEE0E0FC06EE7C00,7CEEC0FCCECE7C00,
FEC60E1C38383800
```

★あー！つかれた！OF温泉でゆっくり休んでいくか。(大阪府高槻市・石田康弘14才)……【編：温泉名は？影：OF温泉です。編：泉質は？影：ギャグ泉です。編：効能は？影：パソコンでつかれた頭をスッキリさせます。】

なお，メイン・プログラムの20行の最初のRESUMEは，デバッグが終わるまではずしておいて，デバッグが終わったら，20行はRESUMEだけにしてください。マシン語は使っていませんが，あちこちでPOKE文を使っているのでRUNする前にテープにセーブしておいてください。

プログラムのロードが終了するとタイトル画面になります。適当なキーでゲーム・スタート。カーソル・キーで左右移動，補助キーで攻撃です。

面は全部で32面＋？あり，敵キャラは，小型キャラ12種類，大型キャラ4種類，計16種類で，それぞれ個性的(?)

```
180 data 7CEEEE7CEEEE7C00,7CE6E67E06EE7C00,0038380038380000,
0038380038183000
190 data 18183C2C7E46EF00,FC66667C6666FC00,7AEEC6C0C6EE7C00,
FC6E666666EFC00
200 data FE6268786862FE00,FE626878660F000,7AEEC0CFC6EE7A00,
EF46467E4646EF00
210 data 7C38383838387C00,1E0C0C0C6C6C3800,F7666C787466F700,
F06060606266FE00
220 data 8FC6EEFEBE968F00,E7727A5E4E46E300,7CEEC6C6C6EE7C00,
FCC6C6FCC0C0E000
230 data 7CEEC6C6DAEC7600,FC66667C686EF600,7CEEE07C0EEE7C00,
FEBA383838387C00
240 data F762626262763C00,F76236343C181800,DADADAFEFE6C6C00,
F76234182C46EF00
250 data F762341818183C00;FECE9C3872E6FE00,386C3876FCDC7600,
3C429DA1A19D423C
260 data 7CEEC61C38003800,183C383000706000
270 data &40,&E0,&D0,&40,&E0,&E4,&E0,&E0
```

《リスト2》SPACE AGGRESSORのVDP RAMデータ・リスト

```
10! SPACE AGGRESSOR  PROGRAM 2
20!       VDP RAM DATA
30!
40 for A=0 to 127:vPoke A,0:next
50 for A=256 to 319:read A$:vPoke A,val("&"+A$):mPrint(1,1);
chr$(val("&"+A$)):Print "→";:next
60 for A=512 to 527:read A$:vPoke A,val("&"+A$):mPrint(1,1);
chr$(val("&"+A$)):Print "→";:next
70 for A=0 to 40 steP 4:read C:for B=0 to 3:vPoke A+B,C:next
 B,A
80 Print "■←3■":chain
90! ROUND DATA (AREA 1~32)
100 data 41,05,02,05,8b,17,81,13
110 data 03,02,8d,01,88,13,85,13
120 data 82,15,83,11,41,89,8d,02
130 data c4,13,8c,12,c9,15,83,01
140 data 88,07,82,05,8b,03,c4,01
150 data 85,03,89,03,07,03,8d,03
160 data 44,09,86,03,8c,01,88,01
170 data 87,02,8a,17,8a,12,8e,04
180! BOSS CODE,COLOR,POINT,DURABILITY
190 data 2c,04,32,18
200 data 2c,06,50,18
210 data 2c,0e,64,18
220 data 3c,06,c8,20
230! ENEMYS' POINTS DATA
240 data 0,2,1,4,2,1,1,5,6,3,2
```

《リスト3》SPACE AGGRESSORのスプライト・データ・リスト

```
10! SPACE AGGRESSOR  PROGRHM 3
20!         SPRITE DATA
30!
40 for A=4 to 127:read A$:stchr A$ to A,0:next
50 for A=0 to 3:stchr rdchr$(88+A,0)to A,0:next
60 escrn 8:scod 0,116:scod 21,120:scod 23,108:scod 29,112:sc
od 30,124:scod 31,84
70 scol 0,14:scol 21,4:scol 23,10:scol 29,7:scol 30,0:scol 3
1,0
80 Print "■←4":mag 2:Print "■":mag 2:escrn 2:cls:Poke &7056,
4,2:console 0:chain
90 data 071F3E7D7AFFFC71,01DBAE226BC81A36,E058A452A2D1398E,8
0DB7544D613586C
100 data 0E1E343A343A3503,2C2F371720363018,E0F048A848A87880,
68E8D8D008D81830
110 data 00076FF3E9D5EC79,300F371720363018,00C0EC16AA5262A4,
18E0D8D008D81830
120 data C1F3ABD0ABF803FB,D6A9C9A6D0A2C28C,834F1FDF1FDF001F,
6F97976F0F474331
130 data 0F3D700FFDFAC1BC,6E5262663C030C04,E05804E046AA067A,
DCA4C4CC78806040
140 data 00000100797C017B,7B7B710E1B151B0E,8000C000CF15C06F,
E56BC5386C546C38
150 data 037FFADDF7C3C2D3,EAF3ECF0EBFC7D07,FCD2A97DC1818108
,811100011C00952E8
160 data 10317B69746A36DD,E09BB6B596C14602,088CDED6AA5264BB,
07D9AD2D69836240
170 data 4D32B359B753398F,8D8EAD4E1F1A0F03,5AA4C592E9CA8CD1,
2091259238D870C0
180 data 3E7EEAD6EAD5FB00,FF3A9DC47186E278,7C7E695569B5DF00,
FFA859238E61471E
190 data 0F1F3F7AFFFDFAED,FAEDFAEDFAEDFA1F,FEDAFEAAFE56AA56
,AA56AA56AE50AFDF
200 data 60F7F7DBEACBAA4B,B8C0FCD4E4D4633F,3FFDFA5DAA7EC0DF
,1E6D506050380080
210 data 7F76FF55FF6AD56A,D56AD56AFD0EF359,F0A8F44AF5A154A1
,54A150A154A15FF8
220 data AC47A85400A802E3,A0460C0A0C180001,06EF2D591559155A
,1D033D353935EAFC
230 data 071F3F7F7D7E7F7F,FDFFFAF0E0F2FAFD,FFFFD7E895AA55FC
,F8FC01010103AB03
240 data FAFFFDFDF4FCFAFB,FAFFF77D7F3F1F03,2B56A08D8F9FBE50
,935FAB58BFFFDEFF
250 data F0FFFFA050AA58BD,7FD7E0C0A0C0A3D3,00E0582442022242
,C1F1710101089149
260 data 2300020080FC0201,A0FEF000C074DFBC,A140014100814001
,400100018214A000
270 data 0000000000030706,0506030000000000,000000000C0E0A0,
2060C00000000000
280 data 00000001F1E1F0E,0706070300000000,0000000F8B838B0,
20A060C000000000
290 data FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,
FFFFFFFFFFFFFFFF
300 data 00000180B072D07,1F02050D10200000,0002801890E0C0F8,
6048A01000800000
310 data 00013019034C1D0B,F224004C17314080,010204DC68003298,
4BD830C8D0840240
320 data 8803376451332230,58006672082D4780,0192E46088B41400,
192CEC4820E48220
330 data 0E1F1D78FCC883C6,642A00404E783503,005C76828C060381,
1B1A783282C6CCB8
340 data 0100010103030307,0707070707030301,0000000080008040,
804080C040808000
350 data 0000000000207070,7070200000000000,000000000040E0E,
0E0E040000000000
360 data 001F3F706F666667,66666F703F1F0000,00F0F81CEC2C8C8C,
8C2CEC1CF8F00000
370 data 0101010000060636,36B7B4B5B485B086,808080000060606C,
6CED2DAD2DA10D61
380 data 0000000101010101,09084B4A4B7A4700,0000008080808080,
9010D252D25EE200
390 data 0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,
FFFFFFFFFFFFFFFF
```

《リスト4》SPACE AGGRESSORのメイン・プログラム・リスト

```
10 Print "■■■":escrn:goto 860
20 resume:if err=5 or err=20 then resume else Print "■ERR" e
rr "IN" errl:end
30 Print cursor(24,0)right$("000"+num$(H),5)
40 locate 22,23:mPrint(8,1);mid$("そそそそそそそそたたたたたたたたた",9-R):r
eturn
50 S=S+P:locate 8,0:mPrint(5,1);right$("0000"+num$(S),5):ret
urn
60 K=inkey(0):X=(K=54)-(K=55)+1:if X=1 then move 0 in 10 on#
0 else move 0 in 10 to X*120,160,3
70 if inkey(1)and status(11)=0 then Play,"o4s4dec":loc 23 to
#0:move 23 in 11 steP 0,-7,2
80 X=sPrite(0,1):on Q goto 90,130,150
90 Z=coinc(31,11,N+11):if Z=-1 then Z=coinc(30,11,N+11):if Z
=-1 then goto 120
100 move 23 in 11 on 300,300:L=88:scod 24,88:scol 24,8:loc 2
```

M
5

★僕はドラゴンスピリットで1千万点をだして友だちに自慢したいが，自慢する前に1千万点をどうやってだせばいいんだ！メザシッ!!（東京都足立区・田口こうじ16才）……【影：誰かが1千万点だした後すかさずすわる。】

な攻撃をかけてきます。1面は25秒間で消えますが，大型キャラは24～32発の弾を当てて破壊しない限り，先に進めません。そして，32面に待ち受けている敵を撃破すると，シラケたメッセージがでてゲーム・オーバーになります。

改造について

メモリがたりないっ!! 1行でもつけたせば，ERR 7が君を待っています。敵の出現，移動はそれぞれ230行，240行の飛び先がそうですのでその部分を改造すれば敵のパターンを変えることができます。

```
4 to#Z:P=vPeek(sPrite(Z,2))
110 Play,,"o3s0v15cav12cb-v9cbv15":erase Z:U=U+1:gosub 50
120 Z=coinc(0,N+1,N+11):if Z+1 then goto 790 else goto 160
130 Z=coinc(31,11,20):if Z+1 then move 23 in 11 on 300,300:P
lay "o5s1aa8":E=E+(Z<15):if E<0 then return 710
140 Z=coinc(0,1,20):if Z+1 then goto 790 else goto 160
150 if coinc(0,29,29)+1 then R=R-(R<8)-(R<7):Play "s1o5cfg4"
:gosub 40:erase 29
160 vPoke V+W,0:W=W+1 and 63:vPoke V+W,16:return
170 D=Post(N+1,9):if D=-1 or F=0 or sPrite(B,0)>127 then ret
urn
180 C=(X-sPrite(B,1))/((160-sPrite(B,0))/4):if abs(C)>4 then
 C=sgn(C)*4
190 loc D+1 to#B:move D+1 in D steP C,4,F+1:return
200 D=Post(0,9):if D+1 then loc D+1 to#rnd(1)*2+12:move D+1
in D steP rnd(8)-4,5,2:return else return
210 D=Post(1,9):if D+1 then loc D+1 to#rnd(3)+11:move D+1 in
 D steP sgn(112-A)*rnd(4),4-(E<9),2:return else return
220 A=rnd(N):B=A+11:on status(A)+1 goto 230,240
230 on T gosub 270,280,300,320,340,360,380,420,440,460,480,4
90,740,740:goto 250
240 on T gosub 170,290,310,170,350,370,390,430,450,470,170,5
00
250 L=L+sgn(L)*4:if L>100 then erase 24:L=0 else scod 24,L
260 if time$<"00:00:25" then goto 220 else goto 640
270 scod B,20:scol B,2:C=rnd(240):loc B to C,-16:move B in A
 steP(X-C)/33,5,rnd(2)+I:return
280 loc B to rnd(240),-16:scol B,4:scod B,8:move B in A steP
 0,rnd(1)+2,2:return
290 gosub 170:if sPrite(B,2)=12 then return else scod B,12:P
lay "o5s1bb16":move B in A steP(X-sPrite(B,1))/26,5,2:return
300 loc B to rnd(240),-16:scol B,10:scod B,16:C=rnd(4)+1:C=C
-(C=2)-(C=4):move B in A steP 0,C,2
310 gosub 170:for A=0 to N:Poke Postad(A)+4,Peek(Postad(A)+4
)+sgn(X-sPrite(A+11,1)):next:return
320 scod B,96:scol B,6:loc B to rnd(240),rnd(96):Play "s0o3c
c","s0o3e-e-"
330 move B in A steP(X-sPrite(B,1))/30,4,rnd(2)+I:scod B,28:
scol B,14:return
340 scod B,24:scol B,5:C=rnd(240):loc B to C,-16:move B in A
 steP(X-C)/33,rnd(2)+1,2:return
350 gosub 170:for A=0 to N:Poke Postad(A)+3,Peek(Postad(A)+3
)+1:next:return
360 scod B,32:scol B,12:C=-(X<120)*160+rnd(80):loc B to C,-1
6:move B in A steP 0,5,2:return
370 gosub 170:for A=0 to N:Poke Postad(A)+3,rnd(2),sgn(X-sPr
ite(A+11,1))*5:next:return
380 scod B,4:scol B,8:loc B to rnd(240),191:move B in A steP
 0,-1,2:return
390 gosub 170:for A=0 to N
400 if Peek(Postad(A)+3)=0 and status(A)then Play "o3s4ced":
move A+11 in A steP sgn(X-sPrite(A+11,1))*rnd(3),-rnd(2)-4,2
410 Poke Postad(A)+3,Peek(Postad(A)+3)+1:next:return
420 scod B,28:scol B,4:loc B to rnd(240),rnd(88):Play "o3s2c
8","o3s2e-8":move B in A steP 0,1,rnd(2)+2:scol B,15:return
430 if rnd(12-N)=0 then scol B,4:gosub 170:erase B:return el
se gosub 170:return
440 scod B,28:scol B,6:loc B to rnd(240),-16:move B in A ste
P 0,3,2:return
450 gosub 170:move B in A steP sgn(X-sPrite(B,1))*rnd(4),rnd
(8)-4,I:return
460 scod B,36:scol B,12:C=rnd(1)*270-15:loc B to C,rnd(64):m
ove B in A steP-sgn(C)*(rnd(9)+1),2,2:return
470 D=Post(N+1,9)+1:if D=0 then return else scod D,104:scol
D,6:loc D to#B:move D in D-1 steP 0,6,2:return
480 scod B,4:scol B,8:loc B to rnd(240),-16:move B in A steP
 0,5+rnd(1),2:return
490 scod B,16:scol B,6:C=rnd(240):loc B to C,-16:move B in A
 steP(X-C)/30,rnd(2)+5,2:return
500 gosub 170:for A=0 to N:Poke Postad(A)+3,Peek(Postad(A)+3
)-1:next:return
510 if status(0)=0 then move 14 in 0 to A+16,48,4:A=224-A
520 on N gosub 210,530,560:goto 510
530 B=rnd(1)+2:if status(B-1)then goto 550
```

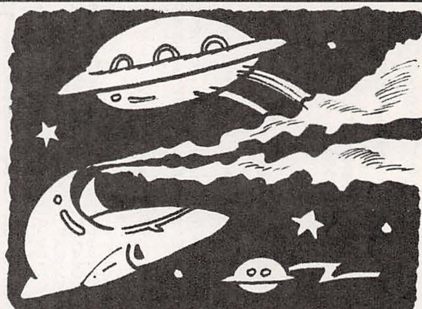
```
540 scod B,80:scol B,10:loc B to sPrite(14,1)-8,48:move B in
 B-1 steP 0,rnd(2)+2,2:Play "o5s6g8"
550 Poke &71EB,Peek(&71EB)+sgn(X-sPrite(2,1)):Poke &71F0,Pee
k(&71F0)+sgn(X-sPrite(3,1)):return
560 B=Post(1,6-E/5)+14:if B=13 then goto 580
570 scod B,92:scol B,4:Play "o3s0ce","o3s0de-":loc B to rnd(
240),rnd(64):move B in B-14 steP 0,4,3:scol B,15:scod B,40
580 for B=15 to 20-E/5:C=(X-sPrite(B,1))/((144-sPrite(B,0))/
4):if abs(C)>5 then C=sgn(C)*5
590 Poke Postad(B-14)+4,C:next:return
600 D=Post(1,5):C=C-1:if C<0 then Play "o3s0cdc","o3s0de-e-"
:move 14 in 0 on rnd(224)+16,rnd(48)+24:C=12+(E<9)*10
610 if D+1 then scol D+14,9:scod D+14,28:loc D+14 to#rnd(3)+
11:move D+14 in D steP rnd(4)-2,-rnd(4),2
620 for B=2 to 5:Poke Postad(B)+3,Peek(Postad(B)+3)+1,Peek(P
ostad(B)+4)+sgn(X-sPrite(B+14,1)):next
630 Poke &71EA,1,sgn(sPrite(14,1)-8-sPrite(15,1))*6:next:got
o 600
640 Q=3:erase 24:for A=0 to N:move A+11 in A steP 0,2,2:next
650 if U>29 and Post(0,9)>-1 then loc 29 to 120,-8:move 29 i
n Post(0,9)steP 0,24,20:U=U-30
660 for A=0 to 9:rePeat:until status(A)=0:erase A+1:next:eve
nt off
670 if G=255 then T=rnd(11)+1:N=rnd(7)+1:F,Q=1:I=2:goto 700
680 A=vPeek(G+256):T=A and 15:F=A/128:I=(A and 64)/32+2:A=vP
eek(G+257):color 0,(rnd(11)+2)*16
690 N=A and 15:F=F+(A and 16)/8:Q=2+(T<13):G=G+2:if G>65 the
n goto 960
700 gosub 950:time$="":event on:goto 220
710 Q=3:gosub 50:sg 2,1,0:sg 3,7,15:loc 1 to sPrite(14,1)-8,
sPrite(14,0)-8:move 14 in 0 on 300,300:for A=2 to 20:erase A
:next
720 move off:for A=1 to 8:scod A,88:scol A,6:loc A to#1:move
 A steP cos(3,A*45),sin(3,A*45),3:next:move on
730 for B=88 to 103:for A=1 to 8:scod A,B:next:sg 2,220-B:sg
 3,,103-B:sleeP 2,1:next:goto 640
740 Q=2:A=508+N*4:B=vPeek(A):C=vPeek(A+1):P=vPeek(A+2):E=vPe
ek(A+3)
750 for A=0 to 3:scod A+11,B+A*4:scol A+11,C:next
760 Joint 12 to 11,3:Joint 11 to 13,4:Joint 13 to 14,5
770 loc 14 to 128,-16:move 14 in 0 to 128,48,6:A=(S and 1)*2
24:O=1-(N>1)*2
780 rePeat:gosub 200:until status(0)-1:on N goto 510,510,510
,600
790 if abs((vPeek(&3B01+Z*4)-(vPeek(&3B03+Z*4)and 128)/4)-sP
rite(0,1))>16 then goto 160
800 bcol 6:Play "o3s0egdfce":R=R-2-(Z<11):gosub 40:bcol:if R
>-1 then erase Z:goto 160
810 move off:sg 2,1,0:sg 3,7,15:scol 0,8:scol 21,6:scod 0,88
:sleeP 5,1:sg 2,150
820 for A=0 to 15:sg 3,,15-A:for B=0 to 7
830 for C=0 to 21 steP 21:scod C,A+88:loc C to X+rnd(16)-8,1
52+rnd(16):next:next:gosub 160:next:erase
840 Print cursor(11,8)"GAME  OVER"
850 sleeP 3:Poke &8FFD,G-((G>0)*(G<255))*2:if S>H then Pokew
 &8FFE,S:run else run
860 H=Peekw(&8FFE):Print cursor(13,7)right$("0000"+num$(H),5
):V=&3000:R=8:gosub 930
870 if inkey(0)+inkey(1)=0 then sleeP 4,1:gosub 160:goto 870
880 if inP(&34)=4 then G=Peek(&8FFD)
890 Play "t255l32","l32","l32"
900 on error gosub 20:on event gosub 60:event 5
910 Print "■":gosub 930:erase:V=&2800:W=0:Q=3:gosub 940:gosu
b 30:gosub 50:move 0 on 120,160
920 Print cursor(13,8)"READY^";:event on:for A=0 to 2500:nex
t:Print "←←←←←←       ":goto 640
930 stchr rPt$(128,"0")to 0,1:return
940 escrn 8:escrn 0,2
950 Joint:Joint 21 to 0,1:Joint 30 to 31,5:Joint 31 to 23,1:
for A=1 to 10:scod A,76:scol A,10+(F=1)*3:next:return
960 Print cursor(5,8)"the battle was over..." cursor(12,15)"
the  end"
970 for A=0 to 59:move 0 in 10 steP 0,-A,3:sleeP A/5+5,1:gos
ub 160:next:G=255:goto 850
```

★ＯＦコーナーは前から読んだほうがおもしろいのですか？それともあとから読んだほうがおもしろいのですか？（山梨県東八代郡・**有泉正哉15才**）……【**影：私のでているところが一番おもしろいに決まっているだろう!!**】

MSX/MSX2用

THE COSMOS STAGE
（ザ・コスモス・ステージ）

中原　智博



◆STORY

あなたはこのへんの宇宙では「殺人ハンター」と呼ばれ，悪人どもにおそれられていた。そのため，あなたのまわりにはしばしの平和がおとずれた。だが，悪の集団はひそかにある作戦をねっていた。その作戦とは，第4スペース・コロニーみな殺し作戦とかいうやつで，そのコロニーには，あなたも住んでいたのだ。作戦はあなたがいない間に進められた。あなたが悪人狩りから帰ってくるとコロニーの姿はなく無数の破片がただよってるだけだった。

すべてを聞きだしたあなたは怒りにうちふるえながら一言。「ぶっ殺してやる‼」と叫んだ。

◆操作方法

ジョイスティック対応で左右に動け。Aボタンでショット(単発)。

全機やられるとゲーム・オーバー。自機は増えません。

◆入力方法

まちがいのないように！　初心者の人は1日10行ずつとか打ち込みましょう。

◆最後に

初心者のためにと，短めのプログラムを作ろうと思ったのがきっかけですが，たいしたゲームじゃなくなってしまい，後悔してます。

◆注意

はじめから入ってるハイスコアは私のハイスコアです。最後の敵は残機の数によって攻撃が変わります。むずかしくしたぞ。

CHECKER FLAG

編：シューティング・ゲームですが。

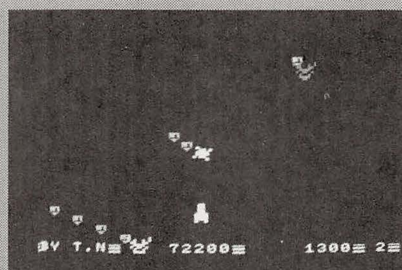
Dr.D：若干スピードは遅いが，なかなか良くできたシューティングだな。それにこのリストじゃ。本当に短く，うまくまとめているゾ‼入門者はぜひ参考にしてもらいたい。

編：たまには，こんなシューティングも良いのでは。

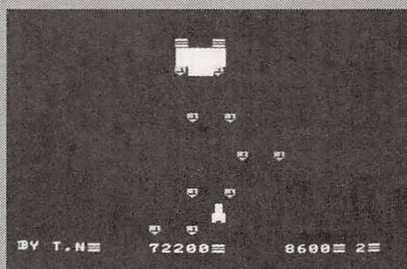




◀《写真1》スタート‼弾を撃って敵を撃墜せよ‼



◀《写真2》みごと命中‼まだまだ先は長いゾ‼



◀《写真3》ボスキャラは弾をよけることに神経集中だ‼



◀《写真4》ボスキャラを倒すとボーナス得点が

★半年もかけて，ファミコンのザナックをクリアしたのはボクぐらいだろう‼(北海道札幌市・長谷川裕一16才)
……【編：エライ！最近ゲームが解けないとすぐ投げだす人が多い中よくやりました。影：反省します。】

THE COSMOS STAGEのプログラム・リスト

```
1 '┐─┐| ┐─┐──     ┐
2 '| |+  | |─┬ ─ ┐    ┌┬
3 '|┌/|  ┌/┌/  | ─| BY中|日
4 '|├+ ├├  |─ |      ┘小
5 '┘||└┘||||──┘ ──┘
10 CLEAR767,&HF080:SCREEN1,1,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR,0,0:DEFINTA-Z:DIMT$(8)
20 FORI=&H3800TO&H383F:READA$:VPOKEI,VAL("&h"+A$):NEXT
30 FORI=2TO4:FORJ=0TO7:READA$:VPOKE776+J+I*64,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I
40 I=&HF080:DEFUSR=I+9:FORI=ITOI+62:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
50 FORI=0TO8:T$(I)=STRING$(I,29)+CHR$(31):NEXT:HI=722
60 VPOKE8204,64:VPOKE8205,64:VPOKE8206,128:VPOKE8208,144:VPOKE8209,144
70 '●●●●● TITLEﾁﾃｰﾚ ●●●●●●●●●
80 POKE&HF0A6,201:LOCATE9,5:PRINT";COSMOS・STAGE;":LOCATE1,12:PRINT"1987;9/9-9/27
;HIT SPACE KEY;q"
90 A=USR(0):Z=1-Z:IFSTRIG(Z)THENVDP(7)=0:POKE&HF0A6,33ELSEVDP(7)=7+Z:GOTO90
100 CLS:LOCATE0,23:PRINT";BY T.N";:ME=-(STICK(Z)=1)*MC:SC=0:GB=2:GOSUB750:GOSUB7
60:LOCATE10,8:PRINT"GAME START"
110 PLAY"T255V1305L8EDCDEDCDFGABAGFDEDCDEDCDDCDCDCDC","T255L8V1306C05BAB06C05BAB
04CDCDCDCDO5FEDEFEDEO6DCDCDCDC","T255S0M20000O3L8C4CCC4CCCCCCC4CCC4CCC4CCCC4CC4CC
":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT
120 ME=ME+1:X=12:UT=0:OS=0:SS=0:BI=0:FORI=0TO1:GOSUB780:NEXT:PUTSPRITE2,,11+ME,3
+ME:VPOKE8207,71
130 PUTSPRITE0,(92,148),,0:PUTSPRITE3,,3,4:SOUND6,31:SOUND11,35:SOUND12,50
140 '●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●
150 A=USR(0):S=STICK(Z):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<30):SX=X*8-4:VPOKE6913,SX
160 IFSB>0THENPUTSPRITE5,(XB,YB+8-(SB=2)*(192-YB)),,3:SB=SB+1+(SB=2)*3
170 IFOS=0THENIFSTRIG(Z)THENOS=1:MX=X:MY=19:VPOKE6917,SXELSE240
180 MY=MY-1:VPOKE6916,MY*8:IFMY=2THENGOSUB790:GOTO240ELSEIFBI=1ORSS>299THEN220
190 FORI=0TO1:IFABS(MX*8-4-TX(I))>11ORABS(MY*8-TY(I))>15THENNEXT:GOTO220
200 GOSUB770:XB=TX(I):YB=TY(I):SB=1:PUTSPRITE5,(XB,YB),,2
210 GOSUB790:SC=SC+3+I:GOSUB750:GOSUB780:NEXT
220 IFVPEEK(6144+MX+MY*32)=121THENGOSUB790ELSE240
230 TU=TU+(TU>0):GOSUB760:IFTU=0THENGOSUB770
240 P=P+1+(P=5)*6:UT=UT+1+(UT=4-ME)*(5-ME):IFBI=1ORSS>299THEN400
250 TY(0)=TY(0)+10+(TY(0)>170)*170:TX(0)=TX(0)+SGN(SX-TX(0))*4:PUTSPRITE3,(TX(0)
,TY(0))
260 ONME-1GOTO280,300,310'みちわかれ
270 TY(1)=TY(1)+10:TX(1)=TX(1)+SGN(SX-TX(1))*4:GOTO350 '1ﾒﾝ
280 TY(1)=TY(1)-ZY(1)*12:IFZY(1)=0THENTX(1)=TX(1)+SGN(SX-TX(1))*8:ZY(1)=ABS(SX-T
X(1))<12
290 GOTO 350 '2ﾒﾝ
300 ZX(1)=ZX(1)+SGN(SX-TX(1)):TX(1)=TX(1)+ZX(1):TY(1)=TY(1)+4:GOTO350 '3ﾒﾝ
310 ONZY(1)GOTO330,340:TX(1)=0
320 ZX(1)=RND(1)*230:ZY(1)=1:GOTO350
330 TX(1)=TX(1)+16:ZY(1)=1-(ABS(ZX(1)-TX(1))<16):GOTO350
340 TX(1)=TX(1)-16:TY(1)=TY(1)+8 '4ﾒﾝ
350 I=1:IFTY(1)>180ORTX(1)<0ORTX(1)>230THENGOSUB780
360 PUTSPRITE2,(TX(1),TY(1)):FORI=0TO1
370 IFUT=0ANDSS<300THENVPOKE6144+TX(I)¥8+(TY(I)¥8)*32,113
380 NEXT:FORI=0TO1
390 IFABS(SX-TX(I))<12ANDABS(148-TY(I))<16THEN800ELSENEXT
400 IFINSTR("qy",CHR$(VPEEK(6752+X)))THEN800
410 IFBI=0THENIFSS=150THENGOSUB850:BI=1:BO=12:TU=ME*2:AD=1:GOSUB730ELSE460ELSEIF
SS>290THEN430
420 IFTU>0THEN440ELSESS=SS+ME*10:GOSUB750
430 FORI=2TO5:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,129);:NEXT:BI=0:AD=0:GOSUB730:GOTO460
440 BO=BO+(BO>0ANDX-2<BO)-(BO<25ANDX-2>BO):LOCATEBO,2:PRINT" ;yy; "+T$(6)+" ;yy;
 "+T$(6)+" yyyy "+T$(6)+" yyyy ";
450 IFP=0THENLOCATEBO+3-ME/2,7:PRINTSTRING$(ME,113);
460 SS=SS+1:IFSS<300GOTO150ELSEIFSS>300GOTO490
470 GOSUB850:AD=1:GOSUB730:TU=10:GOTO150
480 '●●●●●● ﾖｰｻｲ ﾀﾞﾖｰｻｲ ●●●●
490 BO=BO+(IX<BOANDBO>0)-(IX>BOANDBO<26):IFME=4THEN510
500 LOCATEBO,1:PRINT" ;  ; "+T$(6)+" yyyy "+T$(6)+" yyyy "+T$(6)+" qyyq ";:GOTO5
20
510 LOCATEBO,1:PRINT" y;yy;y "+T$(8)+" yyyyyy "+T$(8)+" yyyyyy "+T$(8)+" y yy y
";
520 IF BO=IX OR BO=0 OR BO=26 THEN IFME=4THENIX=RND(1)*20+5ELSEIX=X+(3-RND(1)*7)
-2 'このぎょうのくーはくは、あけといて ください
530 IFME=3THENVPOKE6369+BO+RND(1)*5,113ELSEIFME=4THEN550
540 IFUT=0THENLOCATEBO+1,7:PRINT"q  q";:GOTO580ELSE580
550 ONGB+1GOTO570,560:VPOKE6369+BO+RND(1)*7,113
560 IFP=2THENLOCATEBO,7:PRINT"qq  qq";
570 IFP=0THENLOCATEBO-1,7:PRINT"q q q q q";
580 VPOKE8207,71-(TU<2)*34:IFTU>0GOTO150ELSEP=0:IFME=4THEN640
590 '●●●●●● CLEAR! ●●●●●●●●●●
600 A$=";♥♥♥♥;":LOCATEBO+1,1:PRINT";;;;"+T$(5)+A$+T$(6)+A$+T$(6)+A$+T$(6)+A$+T$(
5)+";;;;;":PLAY"","","O8V15L16EO1BAGFEDCC"
610 FORI=0TO1:P=1-P:VPOKE8208,144+P*32:I=PLAY(0)+1:NEXT:AD=0:GOSUB730
620 BN=ME*5+SC¥3+GB*10:LOCATE5,10:PRINT"BONUS";BN*100:PLAY"L16O4CDEFGFEDO3CEGO4C
EGO5CEGO6CEGECO5C2"
630 FORI=0TO95:A=USR(0):NEXT:UT=0:SC=SC+BN:GOSUB750:GOTO120
640 '●●♥♥♥♥♥ ♥ END ♥ ♥♥♥♥♥●●
650 VPOKE8208,182:AD=0:GOSUB730:LOCATE0,0
660 PRINTSTRING$(224,129);STRING$(32,137):PLAY"","","L16V15O8CDECO2BAGFEDCO1C1"
670 FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:A=USR(0):NEXT:LOCATE0,0:PRINTSTRING$(32,32)
680 FORI=0TO30:A=USR(0):VPOKE6912+I*4,200:NEXT
690 VPOKE8208,240:LOCATE3,6:PRINT"THE END":LOCATE1,8:PRINT"あなたは、ふくしゅうと、はたせた。が、へ
いわなちきゅうで  は、だれひとりとして、このうちゅうでの、できごとを、  しるひとは、いなかった。"
700 PLAY"S0M10000T120L4O4CDER2CER4CDC2.CC2","S0T120L4O4ABO5CR2O4AO5CR4O4ABA2.AA2
"
710 FORI=0TO180:SC=SC+1:GOSUB750:NEXT:FORI=0TO30:A=USR(0):NEXT:GOTO60
720 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
730 AD=AD*192:A0=0+AD:A1=192-AD
740 POKE&HF0A7,A0:POKE&HF0B6,A0+32:POKE&HF0AD,A1:POKE&HF0B9,A1:RETURN
750 HI=HI-(SC>HI)*(SC-HI):LOCATE7,23:PRINTUSING";#######00;#######00;##;";HI;SC;
GB;:RETURN
760 SOUND7,184:SOUND4,25:SOUND5,0:SOUND10,16:SOUND13,0:RETURN
770 SOUND7,152:SOUND4,0:SOUND5,25:SOUND10,16:SOUND13,0:RETURN
780 TX(I)=RND(1)*250:TY(I)=17:ZX(I)=0:ZY(I)=0:RETURN
790 VPOKE6916,200:OS=0:RETURN
800 VPOKE6914,3:SOUND7,152:PLAY"","","S0M1283SO2L16FEDBC8":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1
:NEXT:TY(0)=17:TY(1)=17
810 IFGB>0THENGB=GB-1:GOSUB750:VPOKE6914,0:GOTO150
820 AD=0:GOSUB730:FORI=0TO30:A=USR(0):PUTSPRITEI,(0,200):NEXT
830 LOCATE10,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"O5V12L8EFE4DED4CDC4","O4V12L8R1BAB4"
840 FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:MC=MC+(ME>MC)*(MC-ME)+(ME>MC):GOTO80
850 PRINTCHR$(11);STRING$(224,32):FORI=0TO1:VPOKE6920+I*4,200:GOSUB780:NEXT:RETU
RN
860 '●●●●●● きゃら でーた ●●●●●●●
870 DATA 18,18,18,18,3C,3C,3C,24,24,24,24,24,24,24,24,24,00,20,1A,3C,3C,58,04,00
,3C,7E,FF,FF,FF,FF,7E,3C
880 DATA 81,A5,66,3C,5A,24,3C,18,E7,E7,42,FF,DB,BD,99,42,42,42,24,A5,DB,FF,42,3C
,A5,E7,BD,F7,B5,F7,7E,24
890 DATA FE,F6,F6,F6,82,7C,38,10,F0,FF,F0,FF,F0,FF,F0,FF,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55
900 '●●●●● ﾏｼﾝｺﾞ せーかくに! ●●●●
910 DATA 00,00,FF,FF,00,FF,FF,00,FF,21,81,F0,11,80,F0,01,08,00,ED,B0,3A,80,F0,32
,88,F0,21,81,F0,11,48,04
920 DATA 01,08,00,CD,5C,00,21,00,18,11,BF,F0,01,C0,02,CD,59,00,21,BF,F0,11,20,18
,01,C0,02,CD,5C,00,C9
930 '●●●● ごくろうさま! ●●●●●●●●●●
940 'PROGRAMER・・ T.NAKAHARA
950 'TEST PLAY・・ N.KOGA&BUIN
960 'Mr.UENOKUNE SUGEIDARO
```

★修学旅行でディズニーランドに行ったとき小学生が,「じゃん」とか「さー」とか言っていたので関西人の僕としては非常に腹が立った。(滋賀県犬上郡・**バリバリチャリダー16才**)……**【影:そうでっか?ほな,さいなら。】**

MSX/MSX2用

移植版

奇跡の品物 ~ミラクル・アイテム~

伏谷　康則



★内容

このプログラムは，ベーマガ'87年3月号のX1用「奇跡の品物」をMSX用に移植したものです。

ベスト・プログラマーに輝いたこのゲームでさっそく遊んでみよう！

★操作方法

あなたは，チャオ（自分）をカーソル・キーまたはジョイスティックで操作して，神経衰弱の要領で?の中身をそろえましょう。?は押せば開きます。もし，中身がちがえば閉じてしまいます。しかし，みごと合った場合「奇跡」が起こります（第1表）。

最後に合わせたアイテムは，下にストックされますが，13個までです。また下にストックされたアイテムは，画面右のウインドウの玉がそのアイテムを示しているときにスペース・キーまたはトリガボタンを押すと，その効果が現れます。

チャオは，敵に触れたりHPが0になると死にます。

HPは常時1ずつ減り，壁を押すと2，壊すと4減ります。

ラウンドは全30面です。一部MSX用に作り換えてあります。すべてクリアされたかたは，ベーマガ'87年7月号のMZ-2500用のデータでもPLAYしてみてください。

《第1表》アイテムの効果

剣	無敵
杖	敵を金縛りにする
首飾り	HPが減少しなくなる
ろうそく	?の中身が見える
スコップ	壁が壊せる

★注意

このゲームは，特殊な画面モードを使用していますので，エラーがでた場合，エラー・メッセージが見えないと思います。その場合，F1キーを押し，F9キーも押してください。エラー発生行がでます。?ERR↵と打ち込めば，エラーの種類がわかります。他の方法としては，30行を消してください。画面は白黒になりますが，エラー・メッセージが表示されます。

マシン語を使用していますので，RUNする前にSAVEをお忘れなく。

★改造のアドバイス

DATA文を入力するのがめんどうな人は，PCG Color DatasのところのデータをすべてF0F0…にしてみてください。白黒画面になります。

★苦労話

MSXは横32文字しか書けないので画面の改造に大変苦労しました。とにかくMSXのVRAMに関しては，他の機種とはまったくちがうので，キャラクターも，自分でキャラクター・ツールを作り，なんとかX1から移植しました。

★ちょっといい話？

このプログラムでは，SCREEN1と2の中間型の画面モードになっています。私は勝手にSCREEN1，5と呼んでいますがこのモードでは，一つのキャラクターに最高16色まで色が付けられます。このモードの設定の方法としては，30行を見ればわかると思いますが，スクリーン2を強制的にスクリーン1に変えてしまうのです。また，MSX1では，BASE(6)=8192↵と打ち込んでみてください。この方法でもできます。

VRAMの内容は自分で研究してみてください。このモードでは，VRAM16キロバイトをすべて利用することができます。

ではみなさんがんばって30面クリアを！

●参考図書

ベーシックマガジン1987年3月号

《第2表》変　数　表

A$，B$，C$	汎用文字列	R	ストックされたアイテム数
VX，VY	チャオの移動方向	R( )	アイテムの種類
L，M	汎用座標	OS	合致したBOX数
U，V	汎用座標	OP	1枚目かどうかのフラグ
F$( )	キャラクター	P(,)	画面構成データ
CL$	キャラクリア用	RO	ラウンド数
LE	チャオの数	R$( )	ラウンド・データ
LI	チャオの体力	SC	スコア
BI	体力の減算フラグ	TP	ハイスコア
MF	減少量	I，J，K	汎用ループ変数
ES	アイテム番号		
FZ( )	アイテム使用時間		
FX( )，FY( )	ローソク使用の座標		

★え〜と，ん〜と，あ，あれ〜。えっ，何だっけ？ん？あっ，そうそう。えっまた忘れちゃった。ん一と，書くところがなくなっちゃった。(静岡県清水市・桜井義夫13才)……【影：うーん！わがままな読者だこと。】

▲《写真1》毎度おなじみ奇跡の品物です。それにしてもきれいだなぁて

▲《写真2》このように神経衰弱の要領で二つの[?]マークの中身を合わせよう

◀《写真3》全部のアイテムをそろえるとラウンド・クリアです

▶《写真4》これは2面です。敵の動きをよく見きわめて移動しよう

奇跡の品物のプログラム・リスト

```
5 REMぶ゛んも うちこんで゛くた゛さい。 Y.Fushitani
7 KEY1,"screen0"+CHR$(13)
10 '●●● Screen Setting ●●●
20 CLEAR 200,&HEFFF:DEFINTA-Z:SCREEN1:KEY OFF:COLOR 15,1,1:WIDTH 32
30 SCREEN2,2,0:POKE&HFCAF,1:CLS
40 RESTORE 1910:FOR I=0 TO 12:READ A$:POKE&HF000+I,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR=&HF0
00:I=USR(0)
50 LOCATE 5,10:PRINT "PLEASE WAIT A MOMENT
60 FOR I=48 TO 90:RESTORE1940:FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKE &H2800+I*8+J,VAL("&h"+A
$):NEXTJ,I
70 FOR I=2432 TO 2774:VPOKE I,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2ORVPEEK(I)/4:NEXT
80 FOR I=&H980 TO &H987:VPOKEI,VPEEK(I+248):NEXT
90  SPRITE$(0)=CHR$(127)+"タ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠タ"+CHR$(127)+CHR$(254)+CHR$(3)+STRING$(12
,CHR$(1))+CHR$(3)+CHR$(254)
100 '●●● Stream Original ●●●
110 R=RND(-TIME):TP=200
120 DIM R$(30),P(14,11),F$(18)
130 RESTORE 1190:FOR I=0 TO 18:READ A$,B$:F$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$
:NEXT:CL$=F$(18):Z$="0000000":DEFUSR=&HF002
140 '●●● PCG Setting ●●●
150 RESTORE 1830:FOR I=0 TO 60:READ A$:POKE &HF000+I,VAL("&H"+A$):NEXT
160 FOR I=0 TO 2:RESTORE 1220:POKE&HF001,PEEK(&HF037+I):POKE&HF000,&H88:FOR J=0
TO 19:READ A$:A$=USR(A$):NEXT J,I
170 FOR I=0 TO 2:RESTORE 1430:POKE&HF001,PEEK(&HF03A+I):POKE&HF000,&H88:FOR J=0
TO 19:READ A$:A$=USR(A$):NEXT J,I
180 '●●● Start ●●●
190 RESTORE 1640:FOR I=1 TO 30:READ R$(I):NEXT
200 FOR I=0 TO 32:VPOKE&H1800+I,182:VPOKE&H1AA0+I,182:NEXT
210 FOR I=0 TO 23:VPOKE&H1800+I*32,182:VPOKE&H181B+I*32,182:NEXT
220 SC=0:LE=8:RO=1:FOR I=0 TO 4:R(I)=1:LOCATE 29,14+I*2:PRINT F$(I+2);:NEXT:GOSU
B 1100
230 LOCATE 28,10:PRINT "HP";
240 LOCATE 28,7:PRINT F$(8);"=7";:LOCATE 28,21:PRINT " ムメ ";:R=5
250 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 11:P(I,J)=7:NEXTJ,I:ES=0
260 ' ●●● Stage ●●●
270 FOR I=0 TO 4:LOCATE 31,I*2+14:PRINT " ";:NEXT
280 FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 10:P(I,J)=0:NEXT J,I
290 FOR I=0 TO 10:A$=BIN$(VAL("&H"+MID$(R$(RO),I*2+1,2))):B=8-LEN(A$)
300 LOCATE I*2+3,19:PRINT F$(0);:B$=LEFT$(Z$,B)+A$:FOR J=1 TO 8:LOCATE I*2+3,19-
J*2:A=VAL(MID$(B$,J,1))
310 P(I+2,10-J)=A:PRINT F$(A);:NEXT:LOCATE I*2+3,1:PRINT F$(0);:NEXT:FOR I=0 TO
9:LOCATE 1,I*2+1:PRINTF$(0);:LOCATE 25,I*2+1:PRINT F$(0);:NEXT:FOR I=0 TO4:FOR J
=0 TO 1
320 X=INT(RND(1)*11)+2:Y=INT(RND(1)*8)+2:IF P(X,Y)<>1 THEN 320 ELSE FX(I,J)=X
330 FY(I,J)=Y:P(X,Y)=I+2:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT F$(7);:PUTSPRITE I+J*5,(X*16-8
,Y*16-9),15,0:NEXT:FZ(I)=0:NEXT
340 X=1:X(0)=1:X(1)=13:X(2)=13:Y=10:Y(0)=1:Y(1)=1:Y(2)=10:OS=0:OP=0:MF=0:BI=1
350 LI=800:LOCATE 1,19:PRINT F$(8);:FOR I=0 TO 2:LOCATE X(I)*2-1,Y(I)*2-1
360 PRINT F$(I+9);:P(X(I),Y(I))=8+I:NEXT:FOR I=0 TO 4:FZ(I)=0:NEXT
370 '●●● You ●●●
380 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 760 ELSE I=STICK(0)+STICK(1):VX=(I=7)-(I=3):VY=(I=
1)-(I=5)
390 W=1:IF VX=0 AND VY=0 THEN 420 ELSE L=X+VX:M=Y+VY:S=P(L,M):IF S=7 THEN 420
400 IF S>0 AND S<7 THEN 590 ELSE LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT F$(0);
410 LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(8);:X=L:Y=M:IF S<>0 THEN S=S-8:GOTO 980
420 '●●● Enemy ●●●
430 LI=LI-MF*BI:LOCATE 28,11:PRINT STR$(INT(LI/10));" ";:IF LI<5 THEN 980 ELSE M
F=1
440 W=0:Z=(Z+1)MOD 6:IF Z MOD 3=0 THEN 510
450 IF FZ(1)>0 THEN FOR I=0 TO 200:NEXT:GOTO 370 ELSE ON Z+1 GOTO 480,480,560,48
0,480,560
460 P(L,M)=0:P(U,V)=S+8:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(0);:LOCATE U*2-1,V*2-1
470 PRINT F$(S+9);:X(S)=U:Y(S)=V:IF X=U AND Y=V THEN 980 ELSE 370
480 '●●● Green Roper ●●●
490 S=Z MOD2:L=X(S):M=Y(S):IF RND(1)>.5 THEN U=L+SGN(X-L):V=M ELSE U=L:V=M+SGN(Y
-M)
500 P=P(U,V):IF P>0 THEN 370 ELSE 460
510 '●●● Use Item ●●●
520 LOCATE 28,ES*2+14:PRINT " ";:ES=(ES+1)MOD 5:LOCATE 28,ES*2+14:PRINT "ラ";
530 IF FZ(ES)=0 THEN 420 ELSE FZ(ES)=FZ(ES)-1:IF FZ(ES)>0 THEN 420
540 FOR I=0 TO 5:LOCATE 31,ES*2+14:PRINT "リ";:RESTORE 1800:GOSUB1170:LOCATE 31,E
S*2+14
550 PRINT " ";:NEXT:S=ES:ON ES+1 GOTO 420,420,830,420,420
560 '●●● Grape Head ●●●
570 S=2:L=X(S):M=Y(S):IF RND(1)>.5 THEN U=L+SGN(X-L):V=M ELSE U=L:V=M+SGN(Y-M)
580 P=P(U,V):IF P>1 THEN 370 ELSE IF P=0 THEN 460 ELSE L=U:M=V:GOTO 630
590 '●●● Push ●●●
600 IF S>1 THEN 700 ELSE U=L+VX:V=M+VY:P=P(U,V):IF P>0 AND P<8 THEN 630
610 P(L,M)=0:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(0);:LOCATE U*2-1,V*2-1:PRINT F$(1);
620 RESTORE 1790:GOSUB 1170:P(U,V)=1:MF=20:K=2:IF P>7 THEN 660 ELSE 420
630 '●●● Break ●●●
640 IF FZ(4)=0 AND W=1 THEN 420 ELSE MF=40*W:K=1:A$="O6EFGAB":A=4:B=0:C=-1
650 GOSUB 1160:P(L,M)=0:GOSUB 1140:ON W+1 GOTO 370,420
660 '●●● Enemy Dead ●●●
670 L=INT(RND(1)*12)+1:M=INT(RND(1)*9)+1:IF P(L,M)>0 OR ABS(X-L)<2 THEN 670
680 PLAY "V12L16OCDEFGADCF":A=0:B=4:C=1:GOSUB 1160:LOCATE L*2-1,M*2-1
690 PRINT F$(P+1):X(P-8)=L:Y(P-8)=M:P(L,M)=P:GOSUB 1140:GOTO 420
700 '●●● Open ●●●
710 RESTORE 1760:GOSUB 1170:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(S);:P(L,M)=7
720 IF OP=0 THEN LX=L:LY=M:OP=1:ST=S:GOTO 420 ELSE IF ST=S THEN 750
```

★うちのクラスのT君は学校で給食が終わるとビッ○カメラに「ウルティマ」を買いに行き5時間目の終わりに帰ってきたつわものです。(東京都練馬区・**木村賢一14才**)……**【編：影さんは朝ゲーセンにでかけ夕方帰ってくる。】**

```
730 PLAY"L64V1403BGCG":FOR I=0 TO 500:NEXT:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(7);:LOCAT
E LX*2-1,LY*2-1
740 PRINT F$(7);:P(L,M)=S:P(LX,LY)=ST:OP=0:ST=0:GOTO 420
750 PLAY"T255V15L6407CFGED":OP=0:FZ(S-2)=4:OS=OS+1:IF OS=5 THEN 920 ELSE S=S-2:G
OTO 780
760 '●●● Strig ●●●
770 IF R(ES)<1 THEN 420 ELSE R(ES)=R(ES)-1:R=R-1:GOSUB 1090:FZ(ES)=4:S=ES
780 LOCATE 31,S*2+14:PRINT "ﾘ";:ON S+1 GOTO 790,810,830,850,900
790 '●●● Sword ●●●
800 PLAY"L16V1407C06BAB07C06B07CC":GOTO 420
810 '●●● Staff ●●●
820 FOR I=0 TO 4:COLOR,,15:RESTORE 1770:GOSUB 1170:COLOR,,1:BEEP:NEXT:GOTO 420
830 ' ●●● Pendant ●●●
840 BI=0:IF FZ(S)=0 THEN BI=1:GOTO 420 ELSE PLAY"V14L1605CCFGAAGF":GOTO 420
850 ' ●●● Candle ●●●
860 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 1:IF P(FX(I,J),FY(I,J))=7 THEN 890
870 LOCATE FX(I,J)*2-1,FY(I,J)*2-1:RESTORE 1770:GOSUB 1170
880 PRINT F$(I+2);:FOR A=0 TO 1000:NEXT:LOCATE FX(I,J)*2-1,FY(I,J)*2-1:PRINT F$(
7);
890 NEXT J,I:LOCATE 31,20:PRINT " ";:FZ(3)=0:GOTO 370
900 ' ●●● Scoop ●●●
910 PLAY"V14L1606AADFGFED":GOTO 420
920 ' ●●● Clear ●●●
930 LOCATE 7,10:PRINT "ROUND";RO;"CLEAR";:GOSUB 1150
940 PLAY"T120V15L160CEDFEGFABBAB05CCC","T120V13L16R160CEDFEGFABBAB05CCC":RO=RO+1
950 IF PLAY(0) THEN 950
960 IF RO=31 THEN 1040 ELSE K=LI/10
970 GOSUB 1140:IF R>12 THEN 260 ELSE R(S-2)=R(S-2)+1:R=R+1:GOSUB 1090:GOTO 260
980 ' ●●● Out ●●●
990 IF FZ(0)=0 OR LI<1 THEN X=X*2-1:Y=Y*2-1:GOTO 1010
1000 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT F$(8);:P=S+8:P(X,Y)=0:K=10:GOTO 660
1010 FOR I=0 TO 11:LOCATE X,Y:PRINT F$((IMOD2)*4+8);:RESTORE 1810:GOSUB 1170:NEX
T:LE=LE-1
1020 PLAY"T120V15L160FCDCDEDCF8","T120V13L16R80CDCDEDCF8
1030 IF LE=0 THEN 1040 ELSE LOCATE 31,8:PRINT HEX$(LE-1);:GOTO 260
1040 ' ●●● Game Over ●●●
1050 GOSUB 1150:A$=STRING$(26,"ﾘ"):FOR I=0 TO 9:LOCATE 1,I+1:PRINT A$;:LOCATE 1,
20-I:PRINT A$;:RESTORE 1800:GOSUB 1170:NEXT:IF SC>TP THEN TP=SC
1060 LOCATE 9,8:PRINT "GAME OVER";:LOCATE 7,13:PRINT "HIT SPACE KEY"
1070 LOCATE 9,10:PRINT "SCORE";STR$(SC*10);:LOCATE 9,11:PRINT "HI SC";STR$(TP*10
);
1080 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 180 ELSE1080
1090 ' ●●● Stock ●●●
1100 FOR I=0 TO 1:LOCATE 1,22+I:PRINT STRING$(26," ");:NEXT:S=0:FOR I=0 TO 4:IF
R(I)=0 THEN 1120
1110 FOR J=1 TO R(I):S=S+1:LOCATE S*2-1,22:PRINT F$(I+2);:RESTORE 1750:GOSUB 117
0:NEXT
1120 NEXT:RETURN
1130 ' ●●● Sub ●●●
1140 SC=SC+K:RETURN
1150 FOR I=0 TO 9:VPOKE&H1B00+I*4,200:NEXT:RETURN
1160 FOR I=A TO B STEP C:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(I+13);:RESTORE 1780:GOSUB 1
170:NEXT:RETURN
1170 SOUND  10,15:READ A:FOR C=1 TO A:READ B$:SOUND 4,VAL("&H"+B$)*16:NEXT:SOUND
 10,0:RETURN
1180 '●●●● Character Datas ●●●●
1190 DATA ｲｲ,ｲｲ,ｶｶ,ｶｶ,ﾅﾆ,ﾇﾈ,ﾉﾊ,ﾋﾈ,ﾌﾍ,ﾎﾈ,ﾏﾐ,ﾑﾒ,ﾓﾔ,ﾕﾖ,ﾁﾂ,ﾃﾄ,ｷｸ,ｹｺ,ｽｾ,ｿﾀ,ｽｾ,ｿﾀ
1200 DATA ｻｼ,ｿﾀ,ｲｲ,ｷｸ,ｲｲ,ｲｲ,ｳｳ,ｳｳ,II,II,ｵｵ,ｵｵ,ｶｶ,ｶｶ,"  ","  "
1210 '●●●● PCG Datas ●●●
1220 DATA F7EEEEEEEEEEEE00FE424A08EF202000
1230 DATA FE424A3CEF202000FE42083E08202000
1240 DATA 08081C7F1C08080077EEEEEEEEEEEE00
1250 DATA FE1F1F1F7F1F3D3DFEF8F8F8FEF8BCBC
1260 DATA 3D3F3F1F0F70FE00BCFCFCF8F00E7F00
1270 DATA 1C3E3E1C63EEF76360F0F87080B8BC78
1280 DATA 0F1F3C7903793C1FF0F83C9EC09E3CF8
1290 DATA 3F7667333366600F0F87C6CCCD8CC00
1300 DATA 7FFFE0C7CFDEDCCEFEFF07E3F37B3BF3
1310 DATA C1C3C0C3C3E0FF7FE38303838307FFFE
1320 DATA 0000000000103076E000060C0C0800000
1330 DATA 7C3878ECC4000000000000000000000
1340 DATA 00000000001030700 78FCECCCD8C080
1350 DATA 070E1C183000000000000000718204020
1360 DATA 0000F80404186080110A1C3E1C140000
1370 DATA 0000000101000303000040E0C080C0C0
1380 DATA 03334B531F0F0000C0C0C0C0F8F00000
1390 DATA 00000F0C0C0703030000E06060C08080
1400 DATA 03031F1F1F1F0F008080F0F0F0F0E000
1410 DATA 3C7EFB7F3F0F7E3C4848484848102000
1420 ' ●●● PCG Color Datas ●●●
1430 DATA F1717171717171F14040404040404040
1440 DATA 404040F0404040F04040F0F0F04040F0
1450 DATA F4B0B0A0B4B0F0F0F17171717171171F1
1460 DATA 418181F184B1B1B1418181F184B1B1B1
1470 DATA B4B1B1A1A4F1F1F1B4B1B1A1A4F1F1F1
1480 DATA 94908060949F806094908080649080 60
1490 DATA C42030908460302 0C4203090846030 20
1500 DATA C4203030 24C0A0F0C43020302430A0F0
1510 DATA F0F1FCFCF2F2F3F3F0F1FCFCF2F2F3F3
1520 DATA F3F3F2F2FCFCF1E0F3F3F2F2FCFCF1E0
1530 DATA F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1
1540 DATA F1A1A1A1A1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1F1
1550 DATA F1F1F1F1F1618161F18161819161816 1
1560 DATA 61816181616161 61E1F1E1F1E1F1E1F1
1570 DATA F1E1F1E1F1E1F1F1E1B1B1A1A1B1F1F1
1580 DATA F1F1F16161A1F1F1F1F1A1916191F1F1
1590 DATA E1E1E1E17141F1F1F1F1E1E17151F1F1
1600 DATA F1F1E18181816161F1F1E18181819191
1610 DATA 6161E1F1F1F1F1F19191E1E1E1E1E1F1
1620 DATA 71715F5454544141445577FF77554411
1630 '●●●● Stage Datas ●●●●
1640 DATA 0000048A5121518A040000,92499249924992499249924992,2883CE4860061273C108AA
1650 DATA 0004020201B1110A0A0400,005500AA005500AA005500,2214081422C12214081422
1660 DATA 00102422444044222410 00,3C6642C3818181C342663C,FD85B5A5A5A5A5A5BD81FF
1670 DATA 1C141414F781F71414141C,C3C7EE7C3810387CEEC7C3,FF8989DF7600FF060C06FF
1680 DATA FF01FF80FF01FF80FF01FF,077557700E0AEEA0E70507,33CC33CC33CC33CC33CC33
1690 DATA FF89F600FF11FF00FF817E,3067CEFFCE673000A77027,EBA92C81DB10C791C514B7
1700 DATA FF80808080007EC381C37E,0F7080700F00FF91919181,0000387CFEFEFE7C380000
1710 DATA 78F8C0808081C1FF7F0100,7FC080C07F00FF0C1830FF,FF081422C1007EC381C37E
1720 DATA 0060808080 7E0232528C00,2442999942244299994224,80479F588750805F9F4581
1730 DATA 70F0F078383C3C3F3D3F1D,3CE663FFFF63E63C00D892,7EFF7EFF7EFF7EFF7EFF7E
1740 '●●● Sound Datas ●●
1750 DATA 6,F,C,9,5,4,1
1760 DATA 8,6,4,5,3,4,2,3,1
1770 DATA 5,D,E,F,E,D
1780 DATA 4,4,3,2,1
1790 DATA 4,F,D,E,F
1800 DATA 4,2,4,6,8
1810 DATA 5,F,E,D,C,B
1820 '●●●● Machine Language ●●●●
1830 DATA 88,00,1A,CB,3F,47,13,EB
1840 DATA 22,0C,F0,2A,00,00,7E,D6
1850 DATA 30,FE,10,38,02,D6,07,23
1860 DATA 07,07,07,07,4F,7E,D6,30
1870 DATA FE,10,38,02,D6,07,B1,EB
1880 DATA 2A,00,F0,CD,4D,00,23,22
1890 DATA 00,F0,13,EB,10,D8,C9,05
1900 DATA 0D,15,25,2D,35
1910 DATA 01,00,08,11,00,08,21,BF
1920 DATA 1B,CD,5C,00,C9
1930 '●●●● Font Color Datas ●●●●
1940 DATA F1,E1,B1,A1,91,81,61,11
```

★ＯＦコーナーに載ったから，毎月８日はＯＦ記念日。（大阪府堺市・俵　千智31才）……【**編**：ベーマガの発売日だということも忘れないでくださいね。**影**：私の部屋代の支払日だと言うことは忘れましょう。】

MSX/MSX2用

MAGNET FLOOR (マグネット フロア)

KAMIDORA



最初に

いやー，最近スランプで……というわけで気分転換にゲームを作りました（どーゆースランプなんじゃい！）。

今回のゲームは，'86年9月号の「It'S BAD」の続編です。抜けだすのに失敗したＢＡＤ君が主人公ですが，さてどうなることやら。

ない×８

ＲＵＮするとデモがでます。ベースラインのＭＵＳＩＣがかっこいーですね（これはGET WILDです）。スペース・キーを押すとスタート。

左上に主人公ＢＡＤ君（むらさき）がでます。左下には敵（きいろ）がいます。

両はしに宝箱，ところどころにカギがありますね。前作同様，カギを拾って宝箱を開けてください。もちろんカギは一つしか取れません。

なーんだ，単純じゃねーか，と思う人はまだ青い。じつは，両はしにＵ字型磁石があって，カギを取ると，その磁石のあるほうへ引きつけられてしまうのダ（カギは鉄でできていた）。ほんでもって，はしへカギを持っていくと磁石は反対側へ現れる。

ほんでもって，宝箱の中身は４種類。

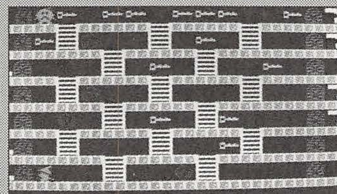
○さきち（星）……これを五つ集めると面クリア。
○ダラー（金）……ボーナス点。
○パワー（水色）……これを取るとしばらくの間死なない。
○だいもん（紫）……スペシャル点。

敵につかまるか，TIME＝０で１人死



▲《写真１》タイトル画面。中央左にいるのが自分のキャラクターだ

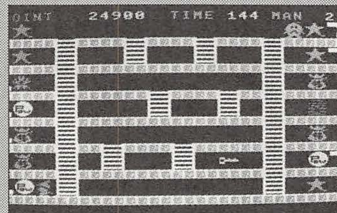
▼《写真２》ゲーム・スタート!!カギを取って宝箱を開けよう





▲《写真３》５個星をだせばラウンド・クリア。ボーナスが入ります

▼《写真４》２面は簡単なハシゴの配置だが，かえってむずかしくなってるゾ!!



《第１表》変数表

S	スコア
H	ハイスコア
W	ＢＡＤが増える得点
X，Y	ＢＡＤの座標
HX，HY	ＢＡＤの方向
KX，KY	敵の座標
LX，LY	敵の方向
KE	カギを持っているか？（１＝Yes，０＝No）
Z１，Z２	カウンタ用
MG(X)	フロアの磁石の位置
PW	ＢＡＤのパワー
D(X，Y)	仮想画面（０＝なし，１＝階段，２＝カギ，３＝？ボール，４＝箱，５＝？）
W＄	宝箱の中身
Q＄	どこの宝箱を取ったか？
T	タイム
TS	さきちを取った数
MA	残りのＢＡＤの数
R	ラウンド
MU	ミュージック・カウンタ
A，B，C	雑用
KP	階段用フラグ
CH＄(X)，T＄(X)，CA＄(X)	キャラクター用

★受験勉強の追い込みのため，我がいとしのＸ１-Ｇを倉庫にしまったまではよかったが，しっかり友人の家のＭＨで遊んでいる俺。（東京都新宿区・ILR18才）……【影：お互い，誘惑に弱いようだな。】

に，全員死ぬと終わり，というわけです。

また，赤い？ボールを取ると，磁石の位置が変わります。

操作はカーソル・キーです。

プログラム

長いですねえ……。いちおうREM文と変数表をのせます。キャラクター・データが多いのはかんべんしてください。

その他

キャラクターに凝ったわりに画面がパッとしませんねえ。これはひとえ(?)に作者のセンスが悪いせいなんですが……。センスのある人は作り直してください。

本来はマシン語で作ろうと思ってたんですが，BASICでもできるのであえてやりませんでした。だけど，十分楽しめると思います。

音楽が気に入らない人はどんどんけずってください。

最後に，チャボ・ミニラ・あや・ジーバーをはじめとする奴ら，CAMPごくろう。

- Get Wild（TMネットワーク）
- ないものねだりのI want you（C-C-B）
- モーニングムーン（チャゲ&飛鳥）

いずれも音楽を参考にしています。

CHECKER FLAG

編：MSXならではのアクション・ゲームですよ。

Dr.D：うん！なかなかおもしろいゲームだゾ，このゲームは。

影：このゲームは私のもっとも得意とするタイプだ。画面を見た感じはただカギを取って箱を開けるだけの単調なアクション・ゲームのようですが，磁石の要素をうまく取り入れて，今までのゲームにはなかった，新しいゲームになっています。

Dr.D：ほほーっ！影くんにしてはいいことを言うじゃないか。まったくそのとおりじゃ。このアイデアはなかなか凝っているな。こうしたアイデアを加えることでより新鮮でおもしろいゲームになるのじゃ。

編：欲を言えば，面にもう少し個性をつけてほしかったですね。先の面に進んでもあまり変わりのない面構成だと先に進んだ意味がないようでちょっと……。

影：でものりのいいBGMはGOODですよ！！



評…かわいい(つぐ美)

byえるぴい・ぷる

MSX

MAGNET FLOORのプログラム・リスト

```
10 ' KAMIDORA SOFT・・・・・MAGNET FLOOR
20 CLEAR 500:SCREEN 1,2:DEFINT A-Z:WIDTH 32:COLOR 15,1,1:KEY OFF:A=RND(-TIME)
30 DIM DA$(10),D(13,13),CH$(10),SX(100),SY(100),MU$(40)
40 ON INTERVAL=112 GOSUB 330
50 GOSUB 1440:GOSUB 1360
60 S=0:MA=4:W=100:R=1
70 GOSUB 1090
80 GOSUB 1220:TS=0:PP=0
90 KX=1:KY=7:X=1:Y=1:KP=0:LX=1:LY=-1:T=100:PW=0
100 GOSUB 910:INTERVAL ON:MU=0:T=500-(R¥10)*20:IF T<300 THEN T=300
109 ' ●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●
110 IF Z1=1 THEN Z1=0:GOTO 170 ELSE A=STICK(0):HX=(A=7)-(A=3)
120 HY=(A=5)*(D(X,Y+1)=1)-(A=1)*(D(X,Y)=1)
130 IF KE=1 OR R>20 THEN IF MG(Y)=1 THEN HX=-1 ELSE HX=1
140 IF KE=1 OR R>20 THEN IF HY<>0 THEN IF KP<>0 THEN HY=0 ELSE HX=0
150 IF D(X+HX,Y)=4 THEN GOSUB 470:HX=0
160 X=X+HX:Y=Y+HY:Z1=-(HY<>0)
170 PUT SPRITE 0,(X*16+16,Y*24-8-Z1*HY*12),13+(PW>0)*11,0
180 IF KX=X AND KY=Y THEN GOSUB 780 ELSE IF KP=1 THEN KP=0
190 IF KE=1 AND HY<>0 THEN KP=1
200 ON D(X,Y) GOSUB 320,340,380,320,650
210 IF Z2<>0 THEN Z2=0:GOTO 270 ELSE IF KY=7 OR KY=1 THEN LY=-LY
220 IF KX+LX>12 OR KX+LX<1 THEN LX=-LX
230 IF K1+K2<>0 THEN K1=0:K2=0:GOTO 260
240 K1=0:K2=0:IF D(KX,KY)=1 AND RND(1)>.5 AND LY=-1 THEN K1=-1
250 IF D(KX,KY+1)=1 AND RND(1)>.5 AND LY=1 THEN K2=1
260 IF K1+K2<>0 THEN LY=K1+K2:KY=KY+LY:Z2=LY*12 ELSE KX=KX+LX
270 PUT SPRITE 1,(KX*16+16,KY*24-8-Z2),10,1
280 IF KX=X AND KY=Y THEN GOSUB 780
290 PW=PW+(PW>0):IF PW>0ANDPW<7THENPUTSPRITE0,(X*16+16,Y*24-8-Z1),14,0
300 T=T-1:LOCATE 21,1:PRINTUSING "###";T:IF T=<0 THEN 800
310 GOTO 110
320 RETURN
329 ' ●●●●●●●●●●● BGM ●●●●●●●●●●●
330 :PLAY "T128SM8000L8":PLAY MU$(MU):MU=MU+1+(MU=34)*34:RETURN
339 ' ●●●●●●●●●●● GET KEY ●●●●●●●●●●●
340 :IF KE=1 THEN RETURN ELSE KE=1:S=S+1:GOSUB 1070
350 D(X,Y)=0:LOCATE X*2+2,Y*3-1:PRINT CH$(0):SOUND 7,254:SOUND 8,15
360 FOR A=1 TO 100 STEP 10:SOUND 0,A:NEXT:SOUND 0,0
370 RETURN
379 ' ●●●●●●●●●●● GET MYSTERY ●●●●●●●●●●●
380 :S=S+2:GOSUB 670:GOSUB 1070:D(X,Y)=0:LOCATE X*2+2,Y*3-1:PRINT CH$(0)
390 IF T MOD 5=0 THEN PP=PP+1:IF PP=2 THEN PP=0:GOTO 440 ELSE RETURN
400 FOR A=1 TO 7
410 GOSUB 670:GOSUB 610
420 NEXT
430 RETURN
440 VPOKE &H2016,&H11:FOR A=1 TO 7:FOR B=1 TO 12
450 IF D(B,A)=0 THEN D(B,A)=5:LOCATE B*2+2,A*3-1:PRINT "ｱｲ"+G$+"ｳｴ"
460 NEXT:NEXT:VPOKE &H2016,&H71:RETURN
469 ' ●●●●●●●●●●● OPEN BOX ●●●●●●●●●●●
470 :A1=Y*2+(X<5):IF KE=0 THEN IF R<=20 THEN RETURN ELSE A=Y:GOTO 610
480 IF MID$(Q$,A1,1)="0" THEN IF KE=1 THEN A=Y:GOTO 610 ELSE RETURN
490 MID$(Q$,A1,1)="0":A2=VAL(MID$(W$,A1,1))
500 IF A2=4 THEN IF T MOD 5=0 THEN A2=2
510 FOR A=1 TO 5:LOCATE 2 (A1MOD2=0)*26,Y*S-1:PRINT "あい"+B$+"うえ"
520 SOUND 7,254:SOUND 8,15:FOR B=1 TO 200 STEP 20:SOUND 0,B:NEXT
530 LOCATE 2-(A1MOD2=0)*26,Y*3-1:PRINT T$(A2)
540 SOUND 7,254:SOUND 8,15:FOR B=1 TO 200 STEP 20:SOUND 0,B:NEXT:NEXT
550 SOUND 0,0:KE=0:ON A2 GOSUB 570,580,590,600
560 GOTO 1070
570 S=S+5:TS=TS+1:IF TS=5 THEN RETURN 720 ELSE RETURN
580 S=S+2:RETURN
590 S=S+3:PW=PW+40+(R¥10)*5:IF PW<0 THEN PW=0:RETURN ELSE RETURN
```

★一言，いわせてください！『巨人優勝バンザ〜イ!!』(愛知県名古屋市・小林典聖15才)……【**編**：なんだなんだ!!巨人が優勝できたのも中日が負けてあげたからだゾ!!感謝しなさい!!**影**：なんぎやなー!!】

```
600 S=S+50:RETURN
609 ' ●●●●●●●●●●● MAGNET CHANGE ●●●●●●●●●●●
610 :LOCATE 0,A*3-1:IF MG(A)=1 THEN MG(A)=2 ELSE MG(A)=1
620 IF MG(A)=1 THEN PRINT MM$(1):LOCATE 30,A*3-1:PRINT "  "+G$+"  "
630 IF MG(A)=2 THEN PRINT "  "+G$+"  ":LOCATE 30,A*3-1:PRINT MM$(2)
640 RETURN
650 S=S+1:GOSUB 1070:D(X,Y)=0:LOCATE X*2+2,Y*3-1:PRINT CH$(0)
660 FOR A=1 TO 50 STEP 10:SOUND 0,A:NEXT:SOUND 0,0
670 SOUND 8,15:SOUND 7,254 :FOR AA=200 TO 0 STEP -20:SOUND 0,AA:NEXT
680 SOUND 0,0:RETURN
690 S=S+1:GOSUB 1070:RETURN
700 FOR A=0 TO 5:PUT SPRITE A,(0,209):NEXT:RETURN
710 FOR A=7 TO 16:LOCATE 7,A:PRINT SPC(18);:NEXT:RETURN
719 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ CLEAR ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
720 :INTERVAL OFF:SOUND 7,56:PLAY "T130":GOSUB 790:GOSUB 700:GOSUB 710
730 PUT SPRITE 0,(120,80),13,0:LOCATE 10,8:PRINT " VERY GOOD!"
740 LOCATE 10,14:PRINT " BONUS 3000":S=S+30
750 IF R MOD 10=0 THEN LOCATE 10,15:PRINT " LEVEL 7000":S=S+70
760 GOSUB 1070:PLAY"O5L4EDC.C8L6DDCE4.C16D16EEFECEEDCC2L8EO4EO5DO4EO5C4."
770 PLAY "E8L6DCCC4.C16D16L8EEEFEO4AO5CERO4GBO5C2":GOSUB 790:R=R+1:GOTO 80
780 IF PW>0 THEN RETURN ELSE RETURN 800
790 IF PLAY(0) THEN 790 ELSE RETURN
799 ' ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ DIED ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠
800 :INTERVAL OFF:FOR A=1 TO 100:PUT SPRITE 0,(X*16+16,Y*24-8),AMOD14+2,0
810 SOUND7,254:SOUND8,15:SOUND0,A*2:NEXT:SOUND0,0:SOUND 1,0:GOSUB 790
820 PLAY "T160":MA=MA-1:IF MA>=0 THEN FOR A=1 TO 8000:NEXT:GOTO 90
830 PLAY "L4SM999O5C#DEE4.D16C#16D2E.D16C#16D2O4B2.O5L8C#DC#2R8C#O6C#O5C#"
840 GOSUB710:LOCATE12,9 :PRINT"GAME OVER":LOCATE12,11:PRINT "TRY AGAIN"
850 GOSUB 700:IF H<S THEN H=S
860 LOCATE 10,13:PRINTUSING "HIGH=#####00";H
870 PLAY "F#1R4F4F#4L4G#C#1RR8O4F#8O5C#6D6E6E.D16C#16D.D8B.A16G#16A6B6A6"
880 PLAY "O6L4C#1O3C#O2BAG#O3L16BO4C#E8R8EF#A4R16F#ABO5C#8.C#8.C#C#C#4R8R16"
890 SOUND 7,56:PLAY "T160SM2000O4F#1","T160SM2000O5C#1","T160SM2000O5F#1"
900 GOSUB 790:FOR A=1 TO 5000:NEXT:GOTO 60
909 ' ●●●●●●●●●●● SCENE PRINT ●●●●●●●●●●●
910 :CLS:GOSUB 700
920 FOR A=4 TO 22 STEP 3:LOCATE 0,A:PRINT STRING$(32,"●");:NEXT
930 FOR A=1 TO 7:FOR B=1 TO 12:LOCATE B*2+2,A*3-2
940 PRINT CA$(D(B,A)):NEXT
950 LOCATE  2,A*3-1:PRINT"あい"+G$+"うえ":LOCATE 28,A*3-1:PRINT"あい"+G$+"うえ";
960 IF MG(A)=1 THEN LOCATE  0,A*3-1:PRINT MM$(1)
970 IF MG(A)=2 THEN LOCATE 30,A*3-1:PRINT MM$(2)
980 NEXT
990 LOCATE 0,22:PRINT STRING$(32,"●");
1000 LOCATE 0,1:PRINT SPC(32);
1010 FOR A=1 TO 7:FOR B=0 TO 1:W1=VAL(MID$(W$,A*2-1+B,1))
1020 IF MID$(Q$,A*2-1+B,1)="0" THEN LOCATE 2+B*26,A*3-1:PRINT T$(W1)
1030 NEXT:NEXT
1040 PUT SPRITE 0,(X*16+16,Y*24-8),13,0:PUT SPRITE 1,(KX*16+16,KY*24-8),10,1
1050 PLAY "T118SM8000L8O3GGB-.O4CCC16DFGGB-.O5CCC16DFG2":GOSUB 790
1060 IF STICK(0)=0 THEN 1060
1070 IF S>=W THEN MA=MA+1:W=W+700+(W=100)*100
1080 LOCATE 1,1:PRINTUSING "POINT #####00  TIME ### MAN ##";S;T;MA:RETURN
1089 '●●●●●●●●●●● DEMO ●●●●●●●●●●●
1090 :CLS:GOSUB 700
1100 LOCATE 8,9:PRINT "SAKICHI      DOLLAR";SPC(46);"POWBALL     DAIMON"
1110 FOR A=0 TO 4:LOCATE 0,A:PRINT STRING$(32,"●");
1120 LOCATE 0,22-A:PRINT STRING$(32,"●");:NEXT:PUT SPRITE 0,(96,104),13,0
1130 FOR A=0 TO 3:LOCATE 5+(AMOD2)*11,(A¥2)*3+8:PRINT T$(A+1):NEXT
1140 LOCATE 6,20:PRINT " BY KAMIDORA SOFT "
1150 PUT SPRITE 1,(128,104),10,1:LOCATE 8,6:PRINT "-MAGNET FLOOR-"
1160 A1$="T128SM6000L16O2B8.O3BR8F#8D4.BF#O2F#8.O3F#R8"
1170 PLAY A1$+"D8O2F#4.F#8L8G.O3G16R8O2GG4A4B.O3B16O2BO3BDO4DO3EO4E"
1180 PLAY A1$+"F#8O2F#8O3F#F#O2F#O3F#8F#L8O2G.O3G16R8"
1190 PLAY "GO2GO3GO2AO3AO2B.O3B16O2BO3BDO4DO3EO4E"
1200 LOCATE 8,16:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1210 IF STRIG(0)=0 THEN 1210 ELSE RETURN
```

```
1219 '●○●○●○●○●○ DATA READ ●○●○●○●○●○
1220 :ST=0:IF R MOD 10=1 THEN RESTORE 1830
1230 FOR A=1 TO 7:IF A=1 THEN B$="000000000000":GOTO 1250
1240 READ A$:B$=RIGHT$("0000000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),12)
1250 FOR C=1 TO 12:D(C,A)=VAL(MID$(B$,C,1))
1260 IF D(C,A)=0 THEN ST=ST+1:SX(ST)=C:SY(ST)=A
1270 NEXT:NEXT:B$="11111222224333":Q$="11111111111111"
1280 GOSUB 700:CLS:LOCATE 12,10:PRINTUSING "ROUND ##";R
1290 FOR A=1 TO 14:V1$=MID$(B$,A,1):QQ=INT(RND(1)*14+1):V2$=MID$(B$,QQ,1)
1300 MID$(B$,A,1)=V2$:MID$(B$,QQ,1)=V1$:NEXT:W$=B$
1310 FOR A=1 TO 7:D(0,A)=4:D(13,A)=4:MG(A)=INT(RND(1)*2+1):NEXT
1320 FOR A=1 TO 14:D(SX(A),SY(A))=2:NEXT
1330 FOR A=15 TO 18:D(SX(A),SY(A))=3:NEXT
1340 FOR A=1 TO 70:B=INT(RND(1)*ST+1):C=INT(RND(1)*ST+1)
1350 SWAP D(SX(B),SY(B)),D(SX(C),SY(C)):NEXT
1360 G$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1370 CH$(0)="  "+G$+"  ":CH$(1)="ﾘﾙ"+G$+"ﾘﾙ":CH$(2)="くけ"+G$+"こさ"
1380 CH$(3)="ﾈﾉ"+G$+"ﾊﾋ":T$(1)="ｸｹ"+G$+"ｺｻ":T$(2)="ｼｽ"+G$+"ｾｿ"
1390 T$(3)="ﾐﾑ"+G$+"ﾒﾓ":T$(4)="ﾀﾁ"+G$+"ﾂﾃ":T$(5)="ｱｲ"+G$+"ｳｴ"
1400 CA$(0)=CHR$(31)+CH$(0):CA$(1)="ﾘﾙ"+G$+CH$(1):CA$(2)=CHR$(31)+CH$(2)
1410 CA$(3)=CHR$(31)+CH$(3)
1420 MM$(1)="ﾜﾌ"+G$+"ﾚﾛ":MM$(2)="たち"+G$+"ﾌつ":CA$(5)=CHR$(31)+T$(5)
1430 RETURN
1440 :FOR A=0 TO 1:E$="":FOR B=1 TO 32:READ A$:E$=E$+CHR$(VAL("&H"+A$))
1450 NEXT:SPRITE$(A)=E$:NEXT
1460 READ A$:IF A$="END" THEN 1490
1470 READ B$:FOR A=0 TO 7:VPOKE ASC(B$)*8+A,VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2))
1480 NEXT:GOTO 1460
1490 G$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1500 FOR A=&H2000 TO &H201F:READ A$:VPOKE A,VAL("&H"+A$):NEXT
1510 FOR A=0 TO 4:READ MU$(A):NEXT:FOR A=5 TO 7:MU$(A)=MU$(A-4):NEXT
1520 FOR A=8 TO 22:READ MU$(A):NEXT:FOR A=23 TO 26:MU$(A)=MU$(A-4)
1530 MU$(A+4)=MU$(A):NEXT:MU$(31)=MU$(27):MU$(32)=MU$(28)
1540 READ MU$(33),MU$(34)
1550 FOR A=384 TO 727:VPOKE A,VPEEK(A) OR VPEEK(A)/2:NEXT
1560 RETURN
1569 '●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●
1570 DATA 00,03,0F,1F,3D,3D,7F,7F,3E,7D,DB,9F,0F,1E,3C,78
1580 DATA 38,C4,F2,F8,BC,BC,FE,FE,7C,BE,DB,F9,F0,78,3C,1E
1590 DATA 00,00,03,0F,3F,03,0C,2F,3F,1F,0F,67,1F,0F,1C,70
1600 DATA 30,F0,C0,E0,E0,F0,F0,30,D0,C0,C0,F0,CC,80,E0,38
1610 DATA 0002064637B3DE78,"ﾀ",0080C0C4D89AF63C,"ﾁ",1E051F3E6E4C1000,"ﾂ"
1620 DATA F040F0F8EC641000,"ﾃ",0001030307FF7F1F,"ｸ",00008080C0FEFCF0,"ｹ"
1630 DATA 0F0F1E1C38604000,"ｺ",E0E0F070380F0400,"ｻ",00030F1F3F206F60,"ﾐ"
1640 DATA 0101010101010101,"ｱ",00C0201008081010,"ｲ",01050F1F3E7CF870,"ｳ"
1650 DATA 2000000000000000,"ｴ",00030F1C38317379,"ﾈ",00C0F0381C8CCE9E,"ﾉ"
1660 DATA 00E0F8FCFE7E7F7F,"ﾑ",6F682A381F0F0300,"ﾒ",FFBBAAD6FCF8E000,"ﾓ"
1670 DATA 7F7E3E3F1E0E0300,"ﾊ",1E3E7CFC7870C000,"ﾋ",FF818185858981FF,"●"
1680 DATA 00313B1F07000F0D,"ｼ",008CDCF8F39DF2B1,"ｽ",1835387D7F3D0F00,"ｾ"
1690 DATA 18BC1CAE1EBCF000,"ｿ",00071C227F007F43,"あ",00E03844FE00FEC2,"い"
1700 DATA 7D7E417E7D437F00,"う",BE7E827EBEC2FE00,"え",00000000078794F,"く"
1710 DATA 0000000000098FE,"け",4F78780000000000,"こ",FE00000000000000,"さ"
1720 DATA 00030F1F1F3F7C78,"ﾜ",007E7E7E7E7E7E00,"ﾌ",787C3F1F1F0F0300,"ﾚ"
1730 DATA 000000FFFFFFFF00,"ﾛ",C0FFFFC0C0FFFFC0,"ﾘ"
1740 DATA 03FFFF0303FFFF03,"ﾙ",007F7F7F7F000000,"た",00C0F0F8FCFC3E1E,"ち"
1750 DATA 1E3EFCFCF8F0C000,"つ",END
1760 DATA F1,F1,F1,F1,71,71,71,71,31,31,31,31,31,31,31,31
1770 DATA F4,F1,81,B1,F1,F1,D1,A1,D1,61,71,F1,F1,F1,F1,F1
1780 DATA R2RR8,O4B16B16O5DD.DE16DC#O4BA,B.B.AA4R8,B16O5C#16DD4EDC#O4BA
1790 DATA B2.R8,B2.R8O5D,E.F#.DE.F#.D,E.F#.DD4.,O4B16O5C#16DDDEDC#O4BA
1800 DATA B.B.AB4.O5D,E.F#.DE.F#.D,E.F#.DD4O4BO5C#,D2.R8D,E4C#4O4B4A4,B1
1810 DATA R2R4R8O5D#,D#4C#4O4B4.O5D#,C#O4B4BB4.B16O5C#16,D#D#D#ED#O4BBO5D#
1820 DATA D#C#4O4BB4.O5D#,O5D#D#D#EF#ED#E,D#C#4O4BB.R8
1830 DATA 444,110,444,110,444,110,492,402,44A,402,522,402
1840 DATA 410,104,012,108,440,102,462,090,50A,090,060,402
1850 DATA 088,402,048,204,140,408,462,224,108,090,060,204
1860 DATA 092,200,02A,080,402,108,118,160,182,182,160,118
1870 DATA 204,204,204,204,204,204,204,040,404,080,010,204
```

★すごい！感動！87年10月号P8のDRAGON 'N' SPIRITは，N-BASICならではのおもしろさ。でも3面がクリアできないよー。(静岡県磐田郡・**深沢和彦17才**)……**【編：エンディングは，もっと感動だよ。】**

MSX2用

双六（すごろく）



XOR

内　容

自分のナイトのこまを，敵と戦いながら進ませ，最後の敵ドラゴンを倒してゴールインするという，双六ゲームです。

遊戯方法

まず，やる人数を決めます。これは，CPUも含めて3人までできます。名前を入れたあと（3文字まで有効），今度は，サイコロをふって，順番を決めます。同じ目がでた場合は，先にふった人が，優先となります。その後，順番に進めるわけですが，それぞれの場所の色によって，マスは9種類にわかれています。

灰色……普通。

赤色……何マスかもどる。

青色……何マスか進む。

オレンジ……スタートまたはゴール。

黄色……1回休み。

緑色……ファイティング・モードになる。

これは，4種類の敵と，サイコロのでた目とSTRで，どちらかのLIFEが0になるまで戦う。

STRは，1歩進むごとに1増えるので，進むほど強くなっていく。もし，自分が負けた場合は，スタートにもどされてしまう。LIFEは，初期からだが，STRはそのままで続く。

紫色……トラブル・ポイント。ランダムで，1回休みや，LIFEやSTRがさがったり，何マスかもどされたりする。

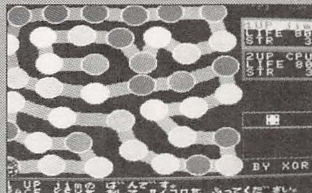
肌色……ここに来たら必ず止まり，サイコロをふる。でた目とSTRで，LIFEがいくらか増える。

水色……ゴールの1歩手前にあり，最後の敵ドラゴンとの戦いとなる。勝てばゴールイン，負ければスタートからとなる。

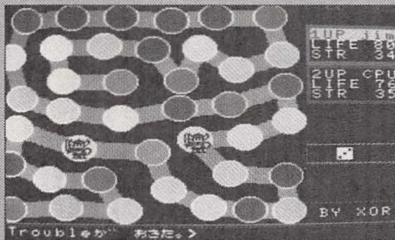
キーは，サイコロをふるときのスペース・キーしか使いません（名前入力は別）。



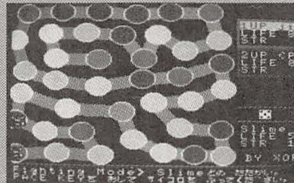
▲《写真1》かっこいいタイトル画面。さすがMSX2



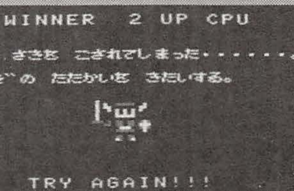
◀《写真2》ゲーム・スタート!!サイコロをふって



▲《写真3》しまった。トラブルが起きたゾ!!



▼《写真4》これがファイティング・モードだ!!



▶《写真5》CPUに先を越されてしまった

双六のプログラム・リスト

```
10 '┌─────────────────────────────┐
20 '│  SUGOROKU    1987 XOR presents │
30 '└─────────────────────────────┘
40 '-------------------------------------
50 '●●● INIT & DRAW SCREEN ●●●●●●●●●●●●●
60 SCREEN 1:COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS:DEFINT A-Z
70 INPUT"なんにんで PLAYしますか(1or2)+CPU";N:IF N<1 OR N>2 THEN 70
80 FOR I=1 TO N:PRINTI;:INPUT "りめのひと なまえを どうぞ";N$(I)
90 N$(I)=LEFT$(N$(I),3):NEXT:N$(0)="CPU":SCREEN 5,2,0:CLS:OPEN"GRP:"AS#1
100 RESTORE 2120:READD$:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 2:P(J)=VAL(MID$(D$,I*3+J+1,1)):
NEXT:COLOR=(I,P(0),P(1),P(2)):NEXT
110 R=RND(-TIME):DIM M(39,3):SET PAGE ,1
120 FOR I=0 TO 39:M(I,0)=VPEEK(&H5800+I*3):M(I,1)=VPEEK(&H5801+I*3)
130 M(I,2)=(VPEEK(&H5802+I*3)AND&HF0)¥16:M(I,3)=VPEEK(&H5802+I*3)AND15:NEXT:SET
PAGE ,0:RESTORE 2170
140 FOR I=0 TO 3:READD$:FOR J=0 TO 31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=A$:A$="":NEXT:FOR I=0 TO 2:COLOR SPRITE(3+I*2)=67:NEXT
150 FOR I=4 TO 9:READD$:FOR J=0 TO 7:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(I)=A$:A$="":NEXT:FOR I=0 TO 4:READ MO(I,0),MO(I,1):NEXT
160 FOR I=0 TO 1:COLOR SPRITE$(I)=STRING$(4,4)+STRING$(4,14)+STRING$(4,13)+STRIN
G$(4,2):NEXT
```

★ボツられてもボツられても私はOFにハガキをだしつづけた。これでもう52通目なので私のEXPはもう少しで満たんになる。(宮城県伊具郡・Mr.NoBo★D17才)……【影：また1から経験値を積まなきゃいけないなー。】

実行方法

実行するときは，はじめにRUN2000↵として，それが終わってから，RUNしてください。一度やれば，あとはRUNで結構です。

あとがき

BGMがないので，少しさびしい気もしますが，それを入れると，サイコロがまわっているときに，ときどき止まって，6などの大きい数がだしやすくなってしまうのです。そこらへんをわかってください。

また，このゲームは，ほかのスゴロクもそうですが，頭をまったく使いません。ただ，続けていれば，いつかはゴールするのです。そのへんは運なのです。

まあ，CPUにゴールされないようがんばってください。また，エンディングもあまり期待しないでください。たいしたもんでもありませんから。

```
170 FOR I=0 TO N:I(I,0)=0:I(I,1)=80:I(I,2)=3:NEXT
180 FORI=0 TO N:FORJ=0 TO2:LINE(192+J,16+J+I*32)-STEP(63-J*2,31-J*2),I+4,B:NEXT
190 PRESET(196,20+I*32):PRINT#1,RIGHT$(STR$(I+1),1);"UP ":PRESET(196,28+I*32):PRINT#1,USING"LIFE###";I(I,1):PRESET(196,36+I*32):PRINT#1,USING"STR  ##";I(I,2):NEXT:PRESET(200,164):PRINT#1,"BY XOR":LINE(211,115)-STEP(9,9),15,B
200 LINE(192,112)-STEP(63,15),12,B:LINE(192,128)-STEP(63,31),5,B
210 FOR I=0 TO 2:LINE(0,176+I)-STEP(255,0),I+12:NEXT:LINE(2,2)-(189,173),15,B
220 VDP(1)=VDP(1)OR1:FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(52+I*56,47),,I:NEXT
230 PRESET(52,40):PRINT#1,"す ご  ろ く":PRESET(40,104):PRINT#1,"HIT SPACE KEY!"
240 IF STRIG(0)=0 THEN 240 ELSE VDP(1)=VDP(1)AND254:LINE(0,0)-(191,175),0,BF
250 FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(200+I*32,-1),,I:NEXT:GOSUB 1250
260 FOR I=0 TO 190 STEP 2:COPY(I,0)-STEP(0,175),1TO(I,0),0:COPY(191-I,0)-STEP(0,175),1TO(191-I,0),0:NEXT:P=0:PLAY"T255V15"
270 FOR I=0 TO N:X=M(0,0)-6-I*2:Y=M(0,1)-6-I*2:PUT SPRITE I*2+2,(X,Y),I+4,2:PUT SPRITE I*2+3,(X,Y),,3:NEXT
280 M$(0)="Slime":M$(1)="Goblin":M$(2)="Orc":M$(3)="Knight":M$(4)="Dragon"
290 '●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
300 SOUND 7,184:IF BR(P)=1 THEN BR(P)=0:GOTO 400
310 LINE(195,P*32+19)-STEP(57,8),10,BF,XOR
320 PRESET(0,180):PRINT#1,P+1;"UP "+N$(P)+"の ばんです。":GOSUB 470
330 GOSUB 420:PRESET(0,180):PRINT#1,A;"です。":FOR I=0 TO 1500:NEXT
340 FOR I=1 TO A:I(P,0)=I(P,0)+1:X=M(I(P,0),0)-6-P*2:Y=M(I(P,0),1)-6-P*2
350 PUT SPRITE P*2+2,(X,Y),,2:PLAY"O4L64GC":FOR J=0 TO 300:NEXT
360 I(P,2)=I(P,2)-(I(P,2)<99):GOSUB 440
370 B=M(I(P,0),2):IF B=3 OR B=4 THEN I=A:NEXT:ON B-2 GOSUB 840,590 ELSE NEXT
380 GOSUB 420:ON M(I(P,0),2)+1 GOSUB 550,590,800,910,910,880,1040
390 LINE(195,P*32+19)-STEP(57,8),10,BF,XOR
400 P=(P+1)*-(P<N):GOTO 300
410 '●●● CLS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
420 LINE(0,180)-(255,211),0,BF:RETURN
430 '●●● PUT LIFE & STR ●●●●●●●●●●●●●●●●
440 PRESET(228,28+P*32):PRINT#1,USING"###";I(P,1)
450 PRESET(236,36+P*32):PRINT#1,USING"##";I(P,2):RETURN
460 '●●● THROW DICE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
470 SOUND 7,184:SOUND 4,90:SOUND 5,0:SOUND 10,16:SOUND 11,200:SOUND 12,0:IF B(P)=0 THEN 490 ELSE FOR I=0 TO 3000:NEXT:A=RND(1)*6+1:GOSUB 420:SOUND 13,10
480 FOR I=0 TO 47+A:PUTSPRITE 8,(212,115),15,IMOD6+4:NEXT:SOUND 13,0:RETURN
490 PRESET(0,188):PRINT#1,"SPACE KEYを おして サイコロを ふってください。"
500 IF STRIG(0)=0 THEN 490 ELSE GOSUB 420:A=0:PRESET(0,180)
510 PRINT#1,"SPACE KEYで とめてください。":FOR I=0 TO 1000:NEXT:SOUND 13,10
520 A=A+(A=6)*6+1:PUTSPRITE 8,(212,115),15,A+3:IF STRIG(0)=0 THEN 520
530 SOUND 13,0:RETURN
540 '●●● BACK ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
550 A=M(I(P,0),3):PRESET(0,180):PRINT#1,"<";A;"つ もどる。>":FOR I=0 TO 1500:NEXT
560 FOR I=1 TO A:I(P,0)=I(P,0)-1:X=M(I(P,0),0)-6-P*2:Y=M(I(P,0),1)-6-P*2
570 PUT SPRITE P*2+2,(X,Y),,2:PLAY"O4L64ED":FOR J=0 TO 500:NEXT:NEXT:RETURN
580 '●●● FIGHTING MODE ●●●●●●●●●●●●●●●●
590 PRESET(0,180):PRINT#1,"<Fighting Mode>":B=M(I(P,0),3)
600 PRESET(128,180):PRINT#1,M$(B)+"との たたかい。":PRESET(196,132):PRINT#1,M$(B)
610 ML=MO(B,0):MS=MO(B,1):PRESET(196,140):PRINT#1,USING"LIFE###";ML
620 PRESET(196,148):PRINT#1,USING"STR  ##";MS:FOR I=0 TO 1500:NEXT
630 GOSUB 470:GOSUB 420:H=I(P,2)+A*2:PRESET(0,180):PRINT#1,USING"HIT-###";H
640 SOUND 7,156:SOUND 10,15:FOR I=0 TO 30:SOUND 6,RND(1)*32:NEXT:SOUND 10,0
650 ML=ML-H:ML=ML*-(ML>0):GOSUB 740:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 420
660 IF ML=0 THEN 710 ELSE PP=P:P=CP:GOSUB 470:D=MS+A*2:SOUND 7,156
670 PRESET(0,180):PRINT#1,USING"DMG-###";D:P=PP:I(P,1)=I(P,1)-D:SOUND 10,15
680 FOR I=0 TO 30:SOUND 6,RND(1)*32:Z=(IMOD2)*4:SET ADJUST(Z,Z):NEXT:SOUND 10,0
690 I(P,1)=I(P,1)*-(I(P,1)>0):GOSUB 440:FOR I=0 TO 4000:NEXT:GOSUB 420
700 IF I(P,1)=0 THEN 760 ELSE 630
710 PRESET(0,180):PRINT#1,M$(B);"は しんだ。":LINE(196,132)-STEP(55,23),0,BF
720 I(P,1)=I(P,1)+MS:GOSUB 440:FOR I=0 TO 3000:NEXT
730 IF B=4 THEN RETURN 1070 ELSE RETURN
740 PRESET(228,140):PRINT#1,USING"###";ML:PRESET(236,148):PRINT#1,USING"##";MS
750 RETURN
760 FOR I=I(P,0) TO 0 STEP -1:X=M(I,0)-6-P*2:Y=M(I,1)-6-P*2
770 PUT SPRITE P*2+2,(X,Y),,2:FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT:I(P,0)=0:I(P,1)=80
780 LINE(196,132)-STEP(55,23),0,BF:GOSUB 440:RETURN
790 '●●● FORWARD ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
800 A=M(I(P,0),3):PRESET(0,180):PRINT#1,"<";A;"つ すすむ。>":FOR I=0 TO 1500:NEXT
810 FOR I=1 TO A:I(P,0)=I(P,0)+1:X=M(I(P,0),0)-6-P*2:Y=M(I(P,0),1)-6-P*2
820 PUT SPRITE P*2+2,(X,Y),,2:PLAY"O4L64EB":FOR J=0 TO 500:NEXT:NEXT:RETURN
830 '●●● LIFE UP ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
840 PRESET(0,180):PRINT#1,"<Life かいふく>"
850 GOSUB 470:GOSUB 420:K=I(P,2)/2*A:PRESET(0,180):PRINT#1,USING"かいふく-###";K
860 FOR I=1 TO K:PLAY"O4L64G":I(P,1)=I(P,1)-(I(P,1)<999):GOSUB 440:NEXT:RETURN
870 '●●● TROUBLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
880 PRESET(0,180):PRINT#1,"<Troubleが おきた。>":B=RND(1)*4
890 FOR I=0 TO 1500:NEXT:IF B<>0 THEN GOSUB 470:GOSUB 420
```

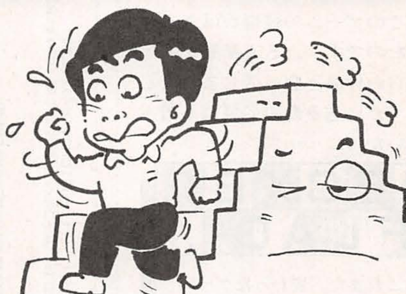
```
900 GOSUB 420:ON B+1 GOSUB 1040,930,970,1010
910 RETURN
920 '---------- BACK
930 PRESET(0,180):A=7-A:PRINT#1,A;"つ もどる。":FOR I=0 TO 1500:NEXT
940 FOR I=1 TO A:I(P,0)=I(P,0)-1:X=M(I(P,0),0)-6-P*2:Y=M(I(P,0),1)-6-P*2
950 PUT SPRITE P*2+2,(X,Y),,2:PLAY"O4L64ED":FOR J=0 TO 500:NEXT:NEXT:RETURN
960 '---------- LIFE DOWN
970 PRESET(0,180):A=(7-A)*2:PRINT#1,"LIFEが";A;"へった。":FOR I=0 TO 1500:NEXT
980 FOR I=1 TO A:PLAY"O4L64G":I(P,1)=I(P,1)+(I(P,1)>0):GOSUB 440
990 IF I(P,1)=0 THEN RETURN 760 ELSE NEXT:RETURN
1000 '---------- STR DOWN
1010 PRESET(0,180):A=(7-A)*2:PRINT#1,"STRが";A;"へった。":FOR I=0 TO 1500:NEXT
1020 FOR I=1 TO A:PLAY"O4L64G":I(P,2)=I(P,2)+(I(P,2)>0):GOSUB 440:NEXT:RETURN
1030 '●●● BREAK ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1040 PRESET(0,180):PRINT#1,"<1かい やすみ。>":BR(P)=1:FOR I=0 TO 1500:NEXT
1050 RETURN
1060 '●●● GOAL IN! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1070 PUT SPRITE P*2+2,(M(39,0)-6-P*2,M(39,1)-6-P*2),,2:FOR I=0 TO 4000:NEXT
1080 FOR I=0 TO 8:PUT SPRITE I,(0,217):NEXT:VDP(1)=VDP(1)OR1
1090 FOR I=0 TO 254 STEP 2:LINE(I,0)-(I,211),0:LINE(255-I,0)-(255-I,211),0:NEXT
1100 COLOR=(0,0,2,2):IF B(P)=1 THEN 1190
1110 FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(I*56+84,7),,I:NEXT:PUT SPRITE P*2+2,(192,56),,2
1120 PRESET(104,56):PRINT#1,"WINNER":PRESET(64,88):COLOR 1
1130 PRINT#1,"Congratulations!":PRESET(84,72):PRINT#1,P+1;"UP  "+N$(P)
1140 COLOR 15:PRESET(48,112):PRINT#1,N$(P)+"は みごと":PRESET(48,128)
1150 PRINT#1,"しゅくてき ドラゴンを たおし":PRESET(48,144):PRINT#1,"ゴールへと たどりついたのである。"
1160 PRESET(40,168):PRINT#1,"1987  Presented by XOR"
1170 PLAY"T225V15O4L4F8R8L16CV14CV15CV14CV15L4F2RCFAG8R8L16DV14DV15DV14DV15G2RL4DGB-O5C1C1RO2L8S0M5000FF4FF4","T225V15O3F8R8L16FV14FV15FV14FV15L4F2RFFFG8R8L16GV14GV15GV14GV15L4G2RGGGC1C1RL8S0M5000O4FF4FF4"
1180 COLOR=(1,INT(RND(1)*2)*7,INT(RND(1)*2)*7,INT(RND(1)*2)*7):GOTO 1180
1190 PRESET(68,16):PRINT#1,"WINNER ";P+1;"UP CPU":PUT SPRITE P*2+2,(112,72),,2
1200 PRESET(32,40):PRINT#1,"CPUに さきを こされてしまった・・・・・・。":PRESET(52,56)
1210 PRINT#1,"つぎの たたかいを きたいする。":PRESET(80,128):COLOR 1:PRINT#1,"TRY AGAIN!!!"
1220 PLAY"T225V15L4O5CV13C2.RV15L8CO4B-AG4V13G2.RV15GFE-C1C2.RO3S0M5000CCCC4","T225V15L4O4CV13C2.RV15L8CO3B-AG4V13G2.RV15GFE-C1C2.RO2S0M5000CCCC4"
1230 COLOR 15:GOTO 1180
1240 '●●● DECIDE ORDER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1250 PRESET(40,80):PRINT#1,"じゅんばんを きめます。":B(0)=1
1260 FOR Q=0 TO N:PRESET(40,104+Q*16):PRINT#1,N$(Q):P=Q:GOSUB 470:GOSUB 420
1270 LINE(71,103+Q*16)-STEP(9,9),15,B:PUT SPRITE 9+Q,(72,103+Q*16),15,A+3:A(Q)=A:NEXT
1280 IF A(0)<A(1) THEN SWAP A(0),A(1):SWAP N$(0),N$(1):SWAP B(0),B(1)
1290 IF A(0)<A(2) THEN SWAP A(0),A(2):SWAP N$(0),N$(2):SWAP B(0),B(2)
1300 IF A(1)<A(2) THEN SWAP A(1),A(2):SWAP N$(1),N$(2):SWAP B(1),B(2)
1310 FOR I=0 TO N:PRESET(228,20+I*32):PRINT#1,N$(I):NEXT:FOR I=0 TO 5000:NEXT
1320 FOR I=9 TO 11:PUT SPRITE I,(0,217):NEXT:SA=0
1330 IF B(SA)=1 THEN CP=SA:RETURN ELSE SA=SA+1:GOTO 1330
2000 '●●● DRAW SCREEN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2010 SCREEN 5:SET PAGE 1,1:CLS:DIM M(39,3):COLOR=(1,7,7,7):RESTORE 2130
2020 FOR I=0 TO 39:READ X,Y,C,D:M(I,0)=X:M(I,1)=Y:M(I,2)=C:M(I,3)=D
2030 VPOKE &H5800+I*3,X:VPOKE &H5801+I*3,Y:VPOKE &H5802+I*3,C*16+D:NEXT
2040 CIRCLE(5,205),6,1:PAINT(5,205),1
2050 FOR I=0 TO 38:X0!=M(I,0):Y0!=M(I,1):X1=M(I+1,0):Y1=M(I+1,1)
2060 X2=X1-X0!:Y2=Y1-Y0!:IF ABS(X2)>ABS(Y2) THEN A=ABS(X2) ELSE A=ABS(Y2)
2070 U!=X2/A*4:V!=Y2/A*4:FOR J=1 TO A/4
2080 COPY(0,199)-(11,211)TO(X0!-5,Y0!-5),,TPSET:X0!=X0!+U!:Y0!=Y0!+V!:NEXT:NEXT
2090 FOR I=0 TO 39:X=M(I,0):Y=M(I,1):C=M(I,2)+4:IF C=13 THEN C=12
2100 CIRCLE(X,Y),10,15:PAINT(X,Y),C,15:NEXT:END
2110 '●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2120 DATA 0004440000070005000776507770776055573050060077
2130 DATA 10,165,8,0,46,163,6,0,82,165,7,0,67,140,0,1,36,140,7,0,10,128,1,0,15,99,7,0,55,115,5,0,99,118,2,2,108,148,7,0
2140 DATA 132,162,7,0,157,164,1,0,181,165,6,0,179,137,1,1,145,135,7,0,124,108,5,0,154,106,5,0,181,93,5,0,179,65,1,1,145,80,0,6
2150 DATA 115,83,1,1,80,91,3,0,45,85,7,0,18,75,6,0,10,41,5,0,20,12,0,3,50,10,1,2,80,10,1,2,110,13,1,2,137,10,1,3
2160 DATA 170,10,0,3,177,40,6,0,149,52,7,0,127,35,5,0,116,61,0,2,99,36,1,3,70,33,7,0,40,34,3,0,45,61,4,4,80,62,9,0
2170 DATA 02078F7303030323120E040E0B112040040E1EE606060646442C2818182C4F86
2180 DATA 03010100C07F0000180C0C0C18183040008080067FC30040203018181C0C0C0C
2190 DATA 004053584A424340EB1B0103000303000000E40CA8A0E0006E6ECEE400606000
2200 DATA 50F3FCFFFFEFE7FB14E47B440F04060F84E61EFEFCF8F0EE959FF51EFC90B0F8
2210 DATA FFFFFFE7E7FFFFFF,FFF9F9FFFF9F9FFF,FCFCFFE7E7FF3F3F,3C3CFFFFFFFF3C3C
2220 DATA 3C3CFFE7E7FF3C3C,3C3CFF3C3CFF3C3C,50,18,80,25,160,55,280,68,440,95
```

★ぼくの友達のS君は，回転ジェットコースターに乗って，あまりのショックに立てなくなってしまったうつけものです。(神奈川県横浜市・**おいどん12才**)……**【影：私は酔ってしまったゾ!!編：だから酒くさいのか。】**

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用
(※1500で動かすには1200用SP-5030BASICが必要です)

STEP ONE
ステップ ワン

米川　敏之



●HOW TO PLAY

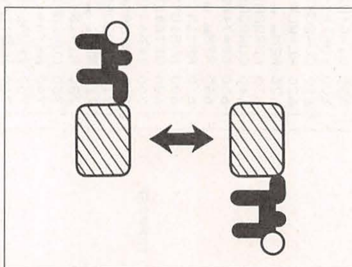
このゲームは時間内にゴールまで走るという，よくあるゲームですが……。

Z X C キーでそれぞれ登る，まっすぐ走る，おりるです。しかし，これだけではただの早押しになってしまうので，ちょっとひねりが加えてあります。それがつぎに説明するTRAPです。

●TRAPについて

トラップ・ブロックにのると，つぎのうちのどれか一つが起こります（ランダムではない)。

①BONUS……1,000点のボーナス。
②QUICK・SLOW……走る速さが遅くなったりもとにもどったりする。
③ANSWER＋……１ケタのたし算の問題がでる。
④ANSWER－……１ケタのひき算の問題がでる。
⑤UP・DOWN……自分がひっくりかえる(第１図のようになる)。
⑥CHANGE-KEY……操作キーがランダムに変わる。



《第１図》自分がひっくりかえるとは？

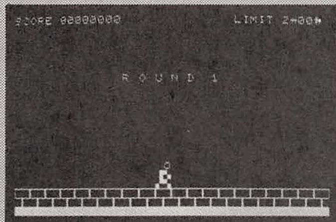
⑦JANKEN……ジャンケンをする。勝たないと先に進めない。
⑧PUSH？KEY……指定されたキーを押さないと先に進めない。

●GAME OVERについて

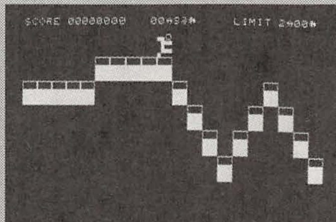
つぎの三つの場合ゲーム・オーバーになります。

《第１表》変数表

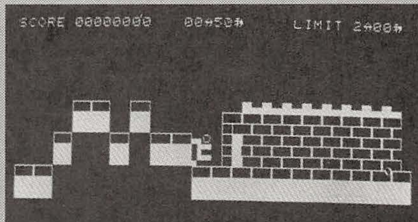
K１＄～K３＄	キー
MC(　)	コースDATA
CA＄	自分のキャラ
CO＄	ブロックのキャラ
MY	ブロックのY座標
SC	スコア
RU	ラウンド



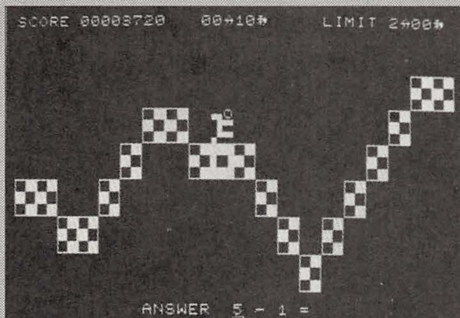
▲《写真１》さあ，スタート！時間内にゴールまで走れ！



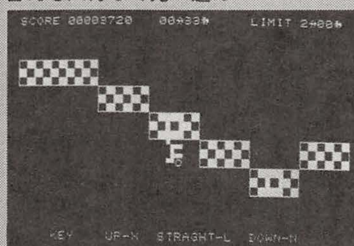
▲《写真２》おりたり，登ったり，まだまだ先は長そう……



▲《写真３》数あるトラップにもめげずゴールは目の前だ！



◀《写真４》引き算の問題。答えを入力して先へ進め



◀《写真５》ひっくり返ったと思いきや操作キーも変わるなんて！

★友人Sはポケコンのプログラムでエラーがでるたび，最初から打ち直すほどの根気はあるが，10行のMSXのプログラムをめんどうだと言って打ち込まない変なヤツ。(山梨県甲府市・OFだけ載る男13才)……【影：ほー。】

●答えや押すキーをまちがえたとき。
●ジャンケンに３回連続負けたとき。
●２分以上時間が過ぎたとき。

●ちょっと最後に

じつはこのゲームの続編がほとんどできていたのですが，ＳＡＶＥミスで２度と帰らぬ作品となってしまいました。ベーマガに送るための原稿も書き終わっていたのに……涙。

CHECKER FLAG

Dr.D：これまた，変わったゲームだな。
編：ええ，今までにはないタイプですね。操作方法や各種トラップなどが……。
Dr.D：まず時間内にゴールできないということはなさそうだから，ゲームの目的自体をもう少しくふうしてもよかったのではないかな？
編：そうですね。ただの早押しにならないようにということらしいですが，ＭＺ－80Ｋの場合，もともとキー入力がポツ・ポツとしか受け付けませんからね。もともと早押しはできません。

STEP ONEのプログラム・リスト

```
10 GOSUB1800
15 TI$="000000"
20 CURSOR17,0:PRINTMID$(TI$,3,2);"分";MID$(TI$,5,2);"秒";
25 IFVAL(TI$)>200THEN950
30 GETA$:VV=V+(Y+3*WL)*40:IFA$=""THEN20
35 IFA$=K2$THEN70
40 IFA$=K3$THEN80
50 IFA$=K1$THEN90
55 GOTO20
70 IFPEEK(VV+(X+2))<>0THENDI=0:BG=0:GOTO110
75 GOTO20
80 IF(PEEK(VV+(X+2))=0)*(PEEK(V+Y*40+(X+2))=0)THENDI=3:BG=1:GOTO110
85 GOTO20
90 IFPEEK(V+Y*40+(X+2))<>0THENDI=-3:BG=2:GOTO110
95 GOTO20
99 REM"■"■"■" スクロール "■"■"■"
110 CURSORX,Y:PRINTCA$(3);:MUSICM$(BG):CA=CA+1
115 IFCA=7THENCA=5:GOTO130
120 IFCA=3THENCA=1
130 USR($8000):USR($8000):ML=ML+1
140 IFML=KG*2+8THEN820
145 IFGL=1THEN210
150 ONMC(ML)+1GOTO210,160,170,190,200
160 MY=MY-3:GOTO210
170 MY=MY+3:GOTO210
190 DO$=BO$+CO$(RU):CO$(RU)=AO$+CO$(RU):GL=1:GOTO210
200 DO$=TD$
210 CURSORMX,MY:PRINTDO$;:DO$=CO$(RU):Y=Y+DI*WL
220 CURSORX,Y:PRINTCA$(CA+WD);
230 IFPEEK(VV+X)=67THEN250
240 GOTO20
245 REM"■"■"■" T R A P "■"■"■"
250 TEMPO7:ONQ(PP)+1GOSUB270,560,630,670,720,770,350:PP=PP+1:PO=PO+1:TEMPOSP
255 FORI=1TO38:CURSORI,24:PRINT" ";:NEXT:GOTO20
260 REM■ ■ ■ ■  CHANGE KEY ■ ■ ■ ■ ■ ■
270 CURSOR14,24:PRINT"CHANGE KEY !!";:MUSIC"G6FEGFEGA¯C9":FORI=3TO5
280 CK(I)=INT(RND(1)*25)+65:IF(CK(I)=CK(I-1))+(CK(I)=CK(I-2))THEN280
290 NEXT:FORI=12TO31:CURSORI,24:PRINT" ";:NEXT
300 K1$=CHR$(CK(3)):K2$=CHR$(CK(4)):K3$=CHR$(CK(5))
310 CURSOR4,24:PRINT"KEY    UP-"+K1$+"   STRAGHT-"+K2$+"    DOWN-"+K3$;
320 FORI=1TO6:MUSIC"E6C":NEXT
330 CURSORX,Y+3*WL:PRINTPO$(RU);:MUSIC"¯#B9¯#B":RETURN
340 REM■ ■ ■ ■  JANKEN PON ■ ■ ■ ■ ■ ■
350 MUSIC"E6FGEFGEGF9"
360 RD=INT(RND(1)*3)+1
370 CURSOR5,24:PRINT"JANKEN   GU-1  CHOKI-2   PA-3 ";
390 GETA$:IFA$=""THENMUSIC"CORB":GOTO390
400 IF(A$="1")+(A$="2")+(A$="3")THEN420
410 GOTO390
420 JK$="GU":JK=1:IFA$="2"THENJK$="CHOKI":JK=2:GOTO440
430 IFA$="3"THENJK$="PA":JK=3
440 FORI=1TO38:CURSORI,24:PRINT" ";:NEXT
445 CURSOR8,24:PRINT"COM.. "+JK$(RD)+"       YOU.. "+JK$;
450 IFJK=RDTHENMUSIC"COEGCEGE9ER":GOTO490
460 JK=JK+1:IFJK=4THENJK=1
465 IFJK=RDTHENJM=0:GOTO500
470 JM=JM+1:IFJM=3THEN950
480 MUSIC"BOAGFEDC9CR":GOTO490
490 FORI=1TU38:CURSORI,24:PRINT" ";:NEXT:GOTO360
500 CURSORX,Y+3*WL:PRINTPO$(RU);:MUSIC"#BO¯C¯E¯G¯B":RETURN
555 REM■ ■ ■ ■  UP OR DOWN ■ ■ ■ ■ ■ ■
560 CURSOR14,24:PRINT"UP OR DOWN !!";:MUSIC"C6F¯CAF9R5"
570 IFWL=-1THENU1=3:U2=0:U3=-1:U4=1:U5=0:GOTO600
580 U1=0:U2=2:U3=1:U4=2:U5=4
600 FORI=Y+U1TOY+U2STEPU3:CURSORX,I:PRINT"  ";:MUSICMD$(U4):NEXT
610 CURSORX,Y+3*U3:PRINTPO$(RU);:Y=Y+6*U3:CURSORX,Y:PRINTCA$(U5);:WD=U5
620 WL=WL*-1:MUSIC"¯C2#A#B4":RETURN
625 REM■ ■ ■ ■  SLOW OR QUICK ■ ■ ■ ■ ■
630 CURSOR12,24:PRINT"SLOW OR QUICK !!";:MUSIC"¯C6AFAC9R5"
640 CURSORX,Y+3*WL:PRINTPO$(RU);:MUSIC"¯C2#A#B4":IFSP=7THENSP=1:RETURN
650 SP=7:RETURN
665 REM■ ■ ■ ■  PUSH ? KEY ■ ■ ■ ■ ■
670 RR=INT(RND(1)*25)+65:CURSOR13,24:PRINT"PUSH [";CHR$(RR);"] KEY !!";
680 MUSIC"¯C6ABAG9R5"
690 GETA$:IFA$=CHR$(RR)THEN710
700 IFA$=""THENMUSIC"¯COR#BR":GOTO690
705 GOTO950
710 CURSORX,Y+3*WL:PRINTPO$(RU);:MUSIC"¯C2R¯C#A":RETURN
715 REM■ ■ ■ ■  ANSWER + ■ ■ ■ ■ ■ ■
720 R1=INT(RND(1)*5)+1:R2=INT(RND(1)*5):AN=R1+R2
730 CURSOR12,24:PRINT"ANSWER ";R1;" +";R2;" =";:MUSIC"¯C6R¯CBAE9R5"
740 GETA$:IFA$=""THENMUSIC"¯DOR¯EOR":GOTO740
750 IFVAL(A$)<>ANTHENFORI=12TO30:CURSORI,1:PRINT" ":NEXT:GOTO950
760 MUSIC"A5B¯E9R3":CURSORX,Y+3*WL:PRINTPO$(RU);:MUSIC"¯C2R¯C#A":RETURN
765 REM■ ■ ■ ■  ANSWER - ■ ■ ■ ■ ■ ■
770 R1=INT(RND(1)*5)+5:R2=INT(RND(1)*5):AN=R1-R2
780 CURSOR12,24:PRINT"ANSWER ";R1;" -";R2;" =";:MUSIC"¯C6BA¯CG9R5"
790 GETA$:IFA$=""THENMUSIC"¯DOR¯#COR":GOTO790
800 IFVAL(A$)<>ANTHENFORI=12TO30:CURSORI,1:PRINT" ":NEXT:GOTO950
810 MUSIC"A5B¯E9R3":CURSORX,Y+3*WL:PRINTPO$(RU);:MUSIC"¯C2R¯C#A":RETURN
819 REM"■"■"■" C L E A R "■"■"■"
820 SO=200-VAL(TI$):IFSO<1THENSO=160
825 IFVAL(TI$)>59THENSO=SO+40
830 RS=ML*5:TEMPO4:CURSOR13,6:PRINT"G O A L  I N";:WL=1:WD=0:GL=0
840 MUSICCM$(1):CURSOR10,10:PRINT"B O N U S ";SO;" X 10";:SR=SO*10
850 CURSOR20,12:PRINT"= ";SR;:MUSICCM$(2):TEMPO7
870 SC=SC+10:SR=SR-10:CURSOR7,0:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(SC),7);
880 CURSOR22,12:PRINTSR;" ";:IFSR=0THENTEMPO4:GOTO900
890 MUSIC"¯#BO":GOTO870
900 CURSOR7,14:PRINT"R O U N D  S C O R E ";RS;:MUSICCM$(3):RU=RU+1:SC=SC+RS
925 CURSOR7,0:PRINTRIGHT$("000000"+STR$(SC),7);:TEMPO7
930 FORI=0TO21:USR($8000):USR($8000):CURSOR38,MY:PRINTEO$;:NEXT
935 IFRU=9THEN1020
940 RY=7:RS=0:SP=7:IFMY=8THENRY=3
945 CURSOR14,RY:PRINT"R O U N D ";RU;:ML=0:PO=0:GOSUB2135:GOTO15
```

★僕は萩の月を一度食べたことがある。ぜんぜんおいしかったので10個も食べてしまった。いいだろー。（福島県安達郡・**はらへった14才**）……【**編：ぜんぜんおいしい!?影：甘いものは太るからと言いつつ食べる見城先生。**】

```
949 REM G.O V E R
950 TEMPO5:MUSIC"-#B9-C0":FORI=YTO18STEP3:CURSORX,Y:PRINTCA$(3)
960 Y=Y+3:CURSORX,Y:PRINT" o";:POKE4514,I+3:USR(68):MUSIC"R1":NEXT
970 CURSORX,Y:PRINTCA$(3);
980 MUSIC"R6CD5E3F8E6D5C3_B5C9R":PRINT"":TEMPO4
990 CURSOR11,7:PRINT"G A M E - O V E R";:CURSOR12,11:PRINT"S C O R E ";SC;
995 M1$="B6-C3-D5-C3B-C6B3A7R0A6B3-C5B3A":MUSICM1$+"B5-C-D7"+M1$+"G5DG"
999 GOTO1250
1000 REM A L L C L E A R
1020 CURSOR6,3:PRINT"C O N G R A T U L A T I O N S"
1030 CURSOR7,9:PRINT"S C O R E ";SC;" + 1000000":SC=SC+10000000
1040 CURSOR18,11:PRINT"= ";SC:CURSOR11,15:PRINT"「 V E R Y  G O O D 」"
1070 TEMPO5:MUSIC"R9"+MN$+MN$+"-C4-EB-DA-CA-DB-DBAG8"+MN$+MN$+AM$
1090 TEMPO7:QF=0:QQ=2:CURSOR37,17:PRINTAC$(4);
1100 CURSORQQ,17:PRINTAC$(1);:QQ=QQ+2:IFQF=1THEN1140
1120 CURSORQQ,17:PRINTAC$(2);:QF=1:GOTO1170
1130 QF=1:GOTO1170
1140 CURSORQQ,17:PRINTAC$(3);:QF=0
1170 CURSOR37,17:PRINTAC$(4);:MUSIC"-D9A8":IFQQ=32THEN1200
1190 GOTO1100
1200 CURSOR31,17:PRINTAC$(5);:MUSIC"R9R5"
1210 CURSOR37,17:PRINTAC$(6);
1220 MUSIC"_C0_BEF_G_FR9R"
1230 FORI=1TO5:MUSIC"-D9A9":NEXT:MUSIC"-D5"
1240 CURSOR13,15:PRINT"..............!?"
1250 CURSOR5,18:PRINT"T R Y  A G A I N [ Y / N / C ]"
1260 GETA$:IFA$="Y"THEN10
1270 IFA$="N"THENPRINT"":END
1275 IF(A$="C")*(RU<7)THENPRINT"":GOTO1720
1280 GOTO1260
1700 MM$="GAGFEFEDEFEDEFGRGAGFEFGABAGB"
1710 TEMPO4:MUSIC"C4E1G3A3BAGB-C7R"
1720 PP=PP-PO:MY=MT:SC=0:K1$="Z":K2$="X":K3$="C":CO$(RU)=CC$(RU):GOSUB2080
1730 WD=0:GOTO15
1799 REM ショキ
1800 PRINT"":RESTORE
1805 DIMMC(250),CA$(10),CO$(9),Q(90),M$(3),AC$(7),CM$(4),PO$(10),JK$(3)
1810 DIMAA(11),BB(11),CK(6),CC$(9),MD$(3)
1820 AA(1)=4:AA(2)=0:AA(3)=0:AA(4)=0:AA(5)=1:AA(6)=1:AA(7)=1:AA(8)=2:AA(9)=2
1825 AA(10)=2:AA(11)=3
1830 BB(1)=0:BB(2)=0:BB(3)=1:BB(4)=2:BB(5)=0:BB(6)=1:BB(7)=2:BB(8)=0:BB(9)=1
1840 BB(10)=2:BB(11)=0:K1$="Z":K2$="X":K3$="C"
1905 SC=0:RU=1:MO=1:MY=20:SP=7:MX=38:M$(0)="-CO-F":M$(1)="-GO-E"
1910 M$(2)="-EO-B":CA$(0)=" o":CA$(1)=" o"
1915 CA$(2)="o":CA$(3)="    "
1920 CA$(4)=" o":CA$(5)=" o":CA$(6)=" o"
1930 I$="":L$="":H$="":TD$=""
1940 BO$=I$+"":EO$="「 「"
1950 AO$=I$+"":CO$(1)="「"
1955 CO$(2)="":CO$(3)="「":CO$(4)="「 」"
1965 CO$(5)="":CO$(6)="「 |":CO$(7)="「 」"
1970 CO$(8)=". °.. 。"
1975 FORI=1TO8:CC$(I)=CO$(I):NEXT
1980 AC$(1)="     "+L$+"         "+L$+"      "
1990 AC$(2)="●      ●"+L$+"   "+L$+"  "
2000 AC$(3)="●      ●"+L$+"   "+L$+"  "
2010 AC$(4)=" "
2020 AC$(5)="     "+H$+"         "+H$+"      "
2030 AC$(6)="          ":FORI=1TO8:PO$(I)=CO$(I):NEXT
2035 JK$(1)="GU":JK$(2)="CHOKI":JK$(3)="PA"
2040 MN$="-C6A4E2E-C3B-D4-DR2-D4-C-D-CB8"
2045 AM$="-C4-EB-DA-CA-DB-DB-CA9RR"
2050 CM$(1)="G4-C-EG3-C-EG2-C-EG2-C-EG1-C-E-G9R5"
2055 CM$(2)="R5DG4A2B4-C2-D4-C2B3RROD3RROG3R5":TEMPO7
2060 CM$(3)="R5E2DEDECEFG5A2G7B3R1B2A4G-C7-C1R5"
2065 MD$(1)="A2B-C-D-E-#F-#G-A":MD$(2)="-A2-#G-#F-E-D-CBA"
2075 UD=1:V=53248:PP=1:POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0
2079 REM ガメン
2080 WL=1:ML=0:PO=0:FORI=0TO38STEP2:CURSORI,MY:PRINTEO$;:NEXT
2090 CURSOR0,0:PRINT"SCORE 00000000";:CURSOR28,0:PRINT"LIMIT 2000";
2100 CURSOR14,7:PRINT"R O U N D ";RU;:IFEN=1THEN2350
2110 LIMIT$7FFF:FORJ=1TO73:READQ(J):NEXT
2115 FORI=32768TO32810:READD$:Q=ASC(D$)-48:IFQ>9THENQ=Q-7
2120 O=ASC(RIGHT$(D$,1))-48:IFO>9THENO=O-7
2130 POKEI,Q*16+O:NEXT
2135 J=0:READKG
2140 KH=KG:FORI=1TOKG:READMA
2145 J=J+1:MC(J)=AA(MA+1):J=J+1:MC(J)=BB(MA+1):NEXT:MT=MY
2350 X=18:CA=1:Y=MY-3:DO$=CC$(RU):GL=0
2360 CURSORX,Y:PRINTCA$(0):TEMPO4
2380 MUSIC"C3DEF5A3GAB5-C3-C2R0-C2R0-C2R0-C2R0-C3R-#B7":TEMPO7:RETURN
4900 REM D A T A
4910 DATA2,3,3,0,2,5,1,0,6,5,0,1,6,1,0,1,6,4,1,2,0,3,5,2,0,6,5,3,2,0,4,0,5
4920 DATA5,3,4,1,0,3,1,1,5,3,1,6,4,0,3,5,1,4,1,0,3,4,5
4930 DATA0,4,5,1,6,1,3,0,5,1,3,1,4,1,5,1,5
5000 DATA01,BF,03,11,28,D0,21,29,D0,ED,B0,21,4F,D0,36,00,3E,28,23,3D
5010 DATAC2,12,80,7C,D6,D3,C2,0E,80,7D,D6,BF,C2,0E,80,7E,36,00,21,E7,D3,77,C9
5999 REM-------------------R O U N D  1
6000 DATA45,1,1,4,7,1,5,5,6,9,9,5,5,6,9,9,1,4,1,2,1,1,4,1,2,1,1,4,1,3,9,8,5,9
6010 DATA9,5,6,0,9,5,2,4,8,7,7,10
6019 REM-------------------R O U N D  2
6020 DATA48,1,9,5,4,7,0,2,2,6,9,3,0,7,4,1,5,4,9,2,5,3,0,6,8,6,8,2,9,7,6,3,8,4
6030 DATA4,6,3,9,4,5,0,9,4,9,1,1,1,1,10
6039 REM-------------------R O U N D  3
6040 DATA51,1,1,2,4,3,2,5,3,0,9,8,5,5,1,0,1,7,3,0,7,3,0,4,1,7,2,0,4,4,7,4,7,5
6050 DATA4,3,9,5,9,0,5,9,9,0,1,4,9,5,8,6,9,10
6059 REM-------------------R O U N D  4
6060 DATA67,0,5,7,2,9,4,6,8,0,2,5,4,9,2,4,9,2,5,0,1,3,2,9,7,5,3,2,6,9,9,2,2,4
6070 DATA9,2,4,8,6,0,2,9,9,0,5,5,9,6,8,7,1,4,4,6,4,1,9,3,2,3,3,0,5,3,2,3,5,10
6079 REM-------------------R O U N D  5
6080 DATA61,1,7,0,4,5,9,8,2,0,9,7,5,0,7,5,7,0,7,8,5,9,5,6,0,9,5,9,1,0,1,1,0,1
6090 DATA1,9,5,9,5,2,3,9,2,0,4,4,9,1,0,0,0,1,7,5,5,9,9,5,5,9,9,10
6099 REM-------------------R O U N D  6
6100 DATA111,5,6,8,8,8,6,6,4,7,0,3,9,5,5,4,9,2,4,9,9,1,7,1,4,6,7,5,1,1,6,1,3,4
6110 DATA2,7,6,8,6,4,0,7,9,4,4,5,4,9,1,1,9,7,1,5,3,5,6,7,0,3,7,5,1,7,5,8,5,1
6120 DATA1,3,9,9,6,2,4,4,2,9,7,3,2,1,4,4,2,6,9,9,1,0,4,4,4,4,6,7,7,8,8,4,1,9
6130 DATA1,8,1,5,6,9,3,2,6,10
6140 REM-------------------R O U N D  7
6150 DATA67,1,1,4,0,0,0,7,7,5,0,4,0,9,5,2,0,1,0,9,3,8,0,0,5,0,7,0,5,7,9,3,2,0
6160 DATA0,5,7,4,6,9,0,0,0,5,5,0,6,6,2,3,2,9,0,5,9,0,0,9,7,4,7,4,0,0,0,6,1,10
6170 REM-------------------R O U N D  8
6180 DATA92,1,7,4,8,7,1,4,0,1,3,2,3,5,3,2,4,0,7,8,5,0,8,0,6,7,0,1,9,5,0,2,0,9
6190 DATA 3,0,2,0,3,8,4,0,1,4,5,1,3,9,7,0,5,5,9,1,0,2,9,2,7,7,0,1,8,0,6,1,6,5
6200 DATA3,1,2,5,1,1,8,0,7,0,9,9,5,4,1,3,1,8,1,5,9,0,1,9,10
```

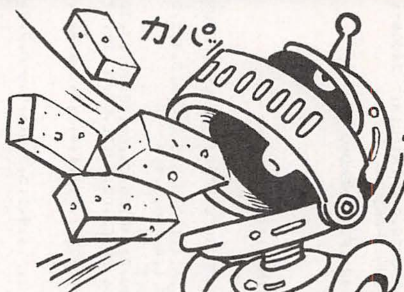
★僕は影さん出題のBMスーパー・クイズぐらいは当てようと思うのですが，自信がありません。答をいっしょに載せておいてください。(長野県南安曇郡・NUKE12才)……【影：私のクイズは答を載せてもわからないぞ。】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには700用S-BASICが必要です)

T.浜田氏の犯罪

(ティー はまだ し はんざい)

久村　賢幸



朝，目が覚めました。それは毎日のことで，とくに変わっていませんが，今日は何か変でした。何が変なのかはわかりませんでしたが，そう思うことじたいが変ですから，やはり変だったのです。

朝日を一杯に取り入れた狭い部屋の中で，僕は大きな深呼吸をしてみました。胸がすっとして，体が軽くなったような気がしました。

今日は日曜だったので，僕は本屋に行ってみました。分厚い写真集を手に取ってページをめくるうちに少し眠たくなりました。あくびを3回ほどしたとき，僕は何が変なのかに気が付いたのです。

どうやら僕の胸の中のもの——心臓，胃，肺など——すべてが昇華（しょうか）してしまったようでもありました。おそるおそる自分の胸をたたいてみると，それはまるで空っぽの木箱を叩いたような音がするではありませんか。

ふと写真に目をやると，そこは広大な砂漠でした。じっと見つめていると，その写真は次第に色あせていき，ついには白紙になってしまいました。僕はあわてて本を閉じ，人目を気にしましたが，学生が1人いるだけでした。学生と目が合った瞬間，その学生は僕の胸に吸いこまれていきました。空洞になった僕の胸は見たものを吸い取っていくようだ！

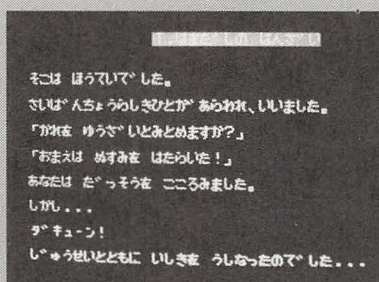
「お前を盗みの現行犯で逮捕する」

入ってきたのは見知らぬ2人の大男でした。そして彼らは僕を未知の世界へと連れ去ったのです。

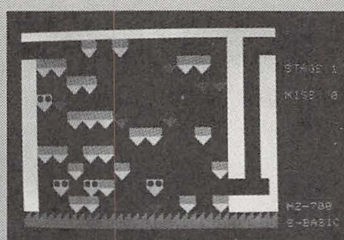
1通の手紙

秋の夜長のパズルゲームです。ロボットと化した僕をうまく操って，右上まで連れていってください。

カーソルの左右で移動でき，足元に何

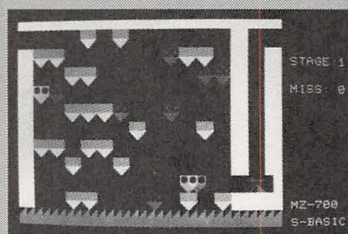


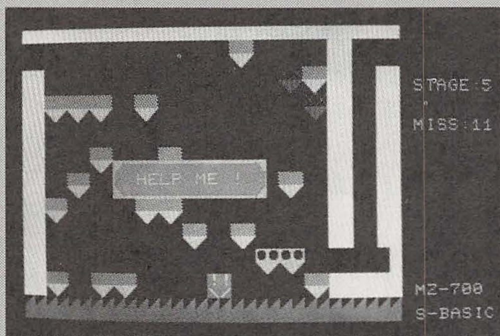
▲《写真1》文学的ストーリーではじまる不思議なゲームだ



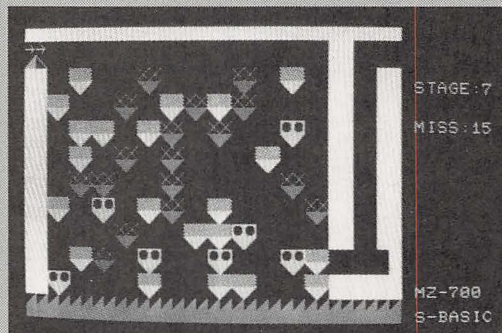
◀《写真2》新しいパターンのパズルゲームをぞんぶんにお楽しみを……

▼《写真3》はい，ここでブロック②を吸って右上にたどりつくのだ





▶《写真4》おっとっと、落っこちちゃって、ヘルプミー！



▶《写真5》最終7面です。よーく考えて…，エンディングが待ってるぞ

★今日のハード水準が9801では日本のソフトハウスの進歩がなくなってしまうと思う。X68000の機能を使いきったソフトがでてほしい。電波新聞さんはすごい！応援します。（福井市・高柳豊治36才）……【Dr. D：ふむ。】

もないと落っこちます。僕は同じものをじっと見ていると，体が黄色，赤色になり，ついにはそれを吸い込んでしまうのです。もちろん，上下（↑↓）でも同じことが起こります。

でも，もしブロック②を吸い込むと，僕の体は舞いあがってしまうのです。カーソルの左右で着地してください。

僕にも怖いものはあります。「無限の壁」です（ブロック③）。これは体内に入ると増殖を続け，ついには胸を裂いてしまうのです。

途中で僕を見捨てたくなったら，↓で自殺させることもできます。全7面をうまくクリアさせてください！

判決のとき

すべてを無事通過すると，そこは法延でした。僕のまわりには多くの知人がいましたが，なぜか皆，黙っているばかりでした。ときどき例の大男が交互に僕に目隠しをします。そして裁判長らしき人物が現れ，ドンと机を1回叩いて言いました。

「では皆さん，被告を有罪だと認めますか？」

裁かれるときがやってきたのです。

解　説

パズルは押すだけじゃない。磁石はくっつくだけじゃない。自(みずか)らブロックを吸い込んでしまうロボット。そこにこのゲームの重心があるのです。

問題1題作るのに，どれほどの時間がかかるかわかりますか？そこは悲しい受験生の身，ベストとは言えないかもしれません。しかし，それは各自が自由な発想を付加すればよいのです。無限への第1歩なのです。

なお，この作品は芥川賞受賞作品，安部公房氏の「S.カルマ氏の犯罪」を参考とさせていただきました。新潮文庫「壁」に収録されております。

N.B.この作品はフィクションです。
登場人物は実在の人物とは異なります。

《第1表》ブロックの種類

	ブロック①………普通の壁
	ブロック②………大空の壁
	ブロック③………無限の壁



編：文学作品を読んでいるような感じですね。

Dr.D：ふむ，ゲームも楽しみだなこれは。どれどれ。おっ？ブロックを吸い込んでいく…。あれ～，なるほど，これは変わったパズルゲームだぞ。

編：ええ，なかなかの作品でしょ。行数的には，プログラムが長そうですが，マルチステートメントを使わず，すっきりしているので，実際には短いプログラムですよね。

Dr.D：このプログラムは見やすくて非常にいいのだが，ここで一言言わしてもらうが，ベーマガの場合，限られたページの中に数多くの内容をいれたいというわけで，マルチステートメントを多用してでも行数的には短くしてもらいたい。ただ，このプログラムはマルチステートメントを使わなくとも200ステップ以下ということで，非常にいいぞ。

T.浜田氏の犯罪のプログラム・リスト

```
10 REM ┏━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┓
20 REM ┃                        ┃
30 REM ┃ T.HAMADA'S  CRIME      ┃
40 REM ┃                        ┃
50 REM ┃    FOR MZ-700 S-BASIC  ┃
60 REM ┃                        ┃
70 REM ┃ PRG BY MASAYUKI HISAMURA ┃
80 REM ┃                        ┃
90 REM ┗━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━┛
100 COLOR ,,1,7:CLS:TEMPO 7
110 CURSOR 10,11:PRINT "T.HAMADA'S CRIME"
120 MUSIC"C5ECGFECECGFECEDFEGABGFEDECD9
130 GET K$:IF K$="" THEN 130
140 DIM D$(9),DR$(3):V=$D000:POKE $3444,0
150 SP$="  ■■ ":S2$=" ■■ ":S3$="  "
160 DR$(0)="←←■■◢◣":DR$(1)="→→■■◢◣"
170 DR$(2)="↑↑■■◢◣":DR$(3)="↓↓■■◢◣"
180 REM ■■■■■■ STAGE ■■■■■■■■■■■■■■■
190 IF (RD=7)*(GF=0) THEN 1590
200 COLOR ,,7,0:CLS
210 FOR I=0 TO 22
220 CURSOR 0,I:PRINT "■■"
230 CURSOR 26,I:PRINT "■■  ■■"
240 NEXT
250 CURSOR 29,17:PRINT SP$
260 FOR I=0 TO 31
270 COLOR ,,1:CURSOR I,21:PRINT "◢"
280 '        :CURSOR I,22:PRINT "■"
290 COLOR ,,7:CURSOR I, 0:PRINT "■"
300 NEXT
310 CURSOR  0, 1:PRINT SP$
320 CURSOR 26,17:PRINT SP$
330 CURSOR 30, 1:PRINT SP$
340 CURSOR 28,19:PRINT "■■■←←■■■"
350 FOR I=0 TO 9
360 IF GF=0 THEN READ D$(I)
370 FOR J=1 TO 12
380 P=VAL(MID$(D$(I),J,1))
390 CURSOR J*2,I*2+1
400 ON P GOSUB 780,790,800
410 NEXT J,I
420 IF GF=0 THEN RD=RD+1
430 COLOR ,,6
440 CURSOR33,4:PRINT USING"STAGE:#";RD;
450 CURSOR33,7:PRINT USING"MISS:##";MS;
460 CURSOR 33,20:PRINT "MZ-700 "
470 CURSOR 33,22:PRINT "S-BASIC"
480 GET K$:IF K$=CHR$(23) THEN GF=0:GOTO 180
490 REM ■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■
500 X=0:Y=1:VX=1:VY=0:TM=0:GF=0
510 IF (X=30)*(Y=1) THEN 1370
520 P=PEEK(V+X+Y*40+80)+PEEK(V+X+1+Y*40+80)
530 IF CT=0 THEN 580
540 E=PEEK(V+X+Y*40-40)+PEEK(V+X+1+Y*40-40)
550 CURSOR X,Y:PRINT SP$
560 Y=Y-1:TM=0:MUSIC "+E0"
570 IF E<>0 THEN Y=Y+1
580 IF (P=0)*(CT=0) THEN DF=1:TM=0
590 GET K$:TM=TM+1
600 IF (K$="")*(DF=0) THEN 710
```

MZ-700/1500

★2の9山口く～ん，元気かい？授業中に寝てばかりいないでたまには勉強しろよな。影さんもなんか言ってくれよ。（埼玉県北葛飾郡・ひみくん13才）……【影：グー～～。編：影さんにもなんか言ってやって。】

```
610 CURSOR X,Y:PRINT SP$:MUSIC "GO"
620 IF DF THEN Y=Y+1:DF=0:IF Y<19 THEN 710
630 C=DR:IF Y=>19 THEN 1260
640 IF K$="■" THEN VX=-1:VY= 0:DR=0:CT=0:IF C<>0 THEN TM=0:CX=0:CY=0
650 IF K$="■" THEN VX= 2:VY= 0:DR=1:CT=0:IF C<>1 THEN TM=0:CX=0:CY=0
660 IF K$="■" THEN VX= 0:VY=-1:DR=2      :IF C<>2 THEN TM=0:CX=0:CY=0
670 IF K$="■" THEN VX= 0:VY= 2:DR=3      :IF C<>3 THEN TM=0:CX=0:CY=0
680 P=PEEK(V+X+VX+Y*40)+PEEK(V+X+VX+Y*40+40)
690 IF P<>0 THEN 710
700 X=X+SGN(VX):X=X-(X<0)
710 IF TM>12 THEN COLOR ,,2:GOTO 740
720 IF TM> 7 THEN COLOR ,,6:GOTO 740
730 COLOR ,,7
740 CURSOR X,Y:PRINT DR$(DR)
750 IF (TM>15)*(CX<>X)*(CY<>Y)GOSUB810
760 GOTO 510
770 REM ■■■■ BLOCK ■■■■■■■■
780 COLOR ,,5:PRINT "■■■■":RETURN
790 COLOR ,,6:PRINT "■■■■":RETURN
800 COLOR ,,2:PRINT "XX■■":RETURN
810 REM ■■■■ SLIDE! ■■■■■■■■
820 CX=0:CY=Y:MUSIC "CO"
830 IF VX=0 THEN CX=X:CY=0:GOTO 1050
840 XX=X+VX:YY=Y:GOTO 860
850 XX=XX+SGN(VX)
860 P=PEEK(V+XX+YY*40)
870 IF INT(XX/2)<>XX/2 THEN 850
880 IF (P=67)+(P=78) THEN RETURN
890 IF P<>0 THEN 910
900 GOTO 850
910 IF P= 90 THEN CL=5:CH$="■■■■"
920 IF P= 74 THEN CL=6:CH$="■■■■"
930 IF P=109 THEN CL=2:CH$="XX■■"
940 COLOR ,,CL
950 CURSOR XX-SGN(VX)   ,YY:PRINT CH$
960 CURSOR XX+SGN(VX+1),YY:PRINT S2$
970 FOR L=0 TO 100:NEXT
980 CURSOR XX-SGN(VX)*2,YY:PRINT CH$
990 CURSOR XX          ,YY:PRINT SP$
1000 IF ABS(X-XX+SGN(VX)*2)>1 THEN 1040
1010 CURSOR XX-SGN(VX)*2,Y:PRINT SP$
1020 IF P=74 THEN CT=1
1030 IF P=109 THEN 1260
1040 CY=0:RETURN
1050 IF INT(X/2)<>X/2 THEN RETURN
1060 XX=X:YY=Y+VY:GOTO 1080
1070 YY=YY+SGN(VY)
1080 P=PEEK(V+XX+YY*40)
1090 IF INT(YY/2)=YY/2 THEN 1070
1100 IF (P=67)+(P=78)+(YY<1)THEN RETURN
1110 IF P<>0 THEN 1130
1120 GOTO 1070
1130 IF P= 90 THEN CL=5:CH$="■■■■"
1140 IF P= 74 THEN CL=6:CH$="■■■■"
1150 IF P=109 THEN CL=2:CH$="XX■■"
1160 COLOR ,,CL
1170 CURSOR XX,YY-SGN(VY)  :PRINT CH$
1180 CURSOR XX,YY+SGN(VY+1):PRINT S3$
1190 FOR L=0 TO 100:NEXT
1200 CURSOR XX,YY-SGN(VY)*2:PRINT CH$
1210 CURSOR XX,YY          :PRINT SP$
1220 IF Y<>YY-SGN(VY)*2 THEN 1250
1230 IF P=74 THEN CT=1
1240 IF P=109 THEN 1260
1250 CX=0:RETURN
1260 REM ■■■■ MISS! ■■■■■■■■
1270 COLOR ,,7,1
1280 CURSOR X,Y:PRINT "  ■■..":MUSIC "G5"
1290 CURSOR X,Y:PRINT "..■■!!":MUSIC "E5"
1300 CURSOR X,Y:PRINT "!!■■\/":MUSIC "C7"
1310 COLOR ,,6,1
1320 CURSOR 8,10:PRINT "┏━━━━━━━━━┓"
1330 CURSOR 8,11:PRINT "┃ HELP ME ! ┃"
1340 CURSOR 8,12:PRINT "┗━━━━━━━━━┛"
1350 MUSIC "C5GFGEFDEGFEDEDC9RRR"
1360 MS=MS+1:GF=1:GOTO 180
1370 REM ■■■■ CLEAR ■■■■■■■■
1380 COLOR ,,7,2
1390 CURSOR 8,10:PRINT "┏━━━━━━━━━┓"
1400 CURSOR 8,11:PRINT "┃ SUCCEEDED ┃"
1410 CURSOR 8,12:PRINT "┗━━━━━━━━━┛"
1420 MUSIC "C6DEGFROF6AGROG6+CB+CGECDEFGAGFEDEDC9RRR"
1430 GOTO 180
1440 REM ■■■■ STAGE DATA ■■■■■■■■
1450 DATA 00010100000,11000003110,00110000033,23000000000,00111300300 0
1460 DATA 00000110010,11011000000,00100100000 1,02021002000 0,00110003010 1
1470 DATA 00000000000,11111000111 1,10000101000 0,10000101000 0,10000102000 0
1480 DATA 20000103000 0,11111001000 0,10000001000 0,20000001000 0,10000000111 1
1490 DATA 01000000000,10100100101 0,10000300103 0,11010301103 0,01000300103 0
1500 DATA 01000001011 0,00003020001 0,20200010201 0,01101002001 0,00101200101 1
1510 DATA 00010013000 0,11100000110 0,20001000000 1,10002003303 0,00130300030 0
1520 DATA 00000000200 1,01100331000 1,10300000110 0,00001112020 0,11111001000 1
1530 DATA 00000000100 0,00000000113 1,11101000000 3,00000100000 2,00100100000 0
1540 DATA 01000000001 0,10001100000 0,00000010100 0,21000000022 0,10110000000 1
1550 DATA 00000000000 0,11111111111 1,00030011000 1,31030003000 0,00303200310 3
1560 DATA 23030303000 2,30000030333 0,00200000000 3,02111111110 0,11002000011 1
1570 DATA 00000000000 0,01003000301 0,10030131300 0,01101303002 0,01030300010 0
1580 DATA 03300300003 0,10201301000 3,00030011200 0,01302002002 1,20001001100 1
1590 REM ■■■■ ENDING ■■■■■■■■
1600 COLOR ,,6,0:CLS:COLOR ,,,1
1610 CURSOR 12,3:PRINT "T.ハマダ゛シノ ハンザ゛イ"
1620 COLOR ,,5,0:PRINT
1630 PRINT "■ ソコハ ホウテイデ゛シタ。"
1640 PRINT "■ サイハ゛ンチョウラシキヒトカ゛アラワレ、イイマシタ。"
1650 PRINT "■ 「カレラ ユウザ゛イトミトメマスカ?」"
1660 COLOR ,,6:IF MS>10 THEN 1720
1670 PRINT "■ 「イイエ、カレハ エイユウデ゛ス!」"
1680 PRINT "■ 「ソウダ゛、ソウダ゛!」"
1690 PRINT "■ 「ヨッテ アナタヲ エイユウト ミトメマス。」"
1700 COLOR ,,7:PRINT "■ アナタハ コノセカイノ エイユウト ナッタノデ゛シタ。"
1710 GOTO 1840
1720 COLOR ,,4:IF MS>21 THEN 1780
1730 PRINT "■ 「カレニハ ツミノイシキハ ナイワ!」"
1740 PRINT "■ ソウイッタノハ Sデ゛シタ。"
1750 PRINT "■ ソシテ..."
1760 COLOR ,,7:PRINT "■ アナタハ シ゛フ゛ンノセカイニ カエリツキマシタ。"
1770 GOTO 1840
1780 COLOR ,,3
1790 PRINT "■ 「オマエハ ヌスミヲ ハタライタ!」"
1800 PRINT "■ アナタハ ダ゛ッソウヲ ココロミマシタ。"
1810 PRINT "■ シカシ..."
1820 COLOR ,,7:PRINT "■ ダ゛キューン!"
1830 PRINT "■ シ゛ュウセイトトモニ イシキヲ ウシナッタノデ゛シタ..."
1840 MUSIC "G6FG8E6GFEGFG8E6GFEGAB+C+E+D+C+E7+D+C+E9+D+C+CRRRRR":END
```

★グラディウス2をテスト前に買って勉強をせず，またF1スピリットがテスト前に発売されて買ってしまった僕。コナミのソフトは発売と同時に買ってしまう。（愛知県豊田市・HOP15才）……【影：それはそれは。】

MZ-700/1500 (Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

Down Up（ダウン アップ）

宇宙船サジタリウス



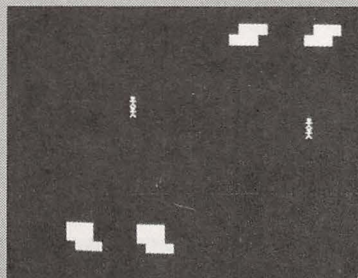
★遊びかた

カーソル・キーの左右で人が動きます。左側は降下，右側は上昇していきます。壁に当たらないように進んでください。といっても，かなりむずかしいですよ。

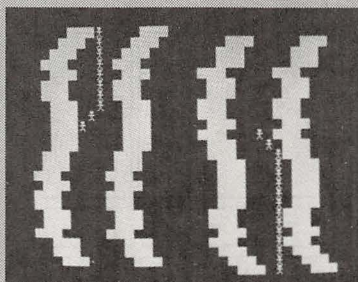
また，ある方法を使うと死なないけれども，その方法は使わないでください。さて，それは……？

★最後に

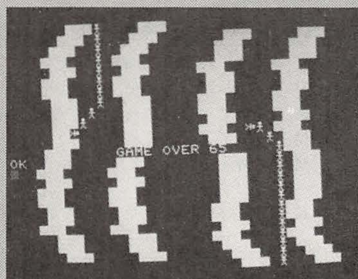
何人か名前を載せてあげます。木下雅之，青柳好明，青山一，大槻朗……etc End。



◀《写真1》一風変わった超むずかしいスクロール・ゲーム



▶《写真2》左は下に，右は上に！ うーん，目がつかれる



◀《写真3》一方だけに気をとられてちゃ，ほらこのとおり

CHECKER FLAG

Dr.D：うーん？ほーっ！

編：ど，どうしたんですか？

Dr.D：はーっ，くーっ！

編：うん？？？？

Dr.D：短い！リストが短い！ゲームになってる！動いてる！

編：えー，そうですが。

Dr.D：じつに，ベーマガらしい初心者向けのプログラムだ。うん，いいぞ。

編：まあ，よくあるスクロール・ゲームに見えますが，くふうはしてますね。

Dr.D：こういうショート・プログラムのよさというものを忘れずにいてほしいものだ。ふむ。



Down Upのプログラム・リスト

```
1 DEFINTA-Z:X=10 Q=0:COLOR 7,0:CLS:A$="■■■      ■■■"::V=53688!:R=53627!:L$="大"
2 S=S+1:K$=INKEY$(0):BEEP 1
3 X=X+(K$="←")-(K$="→"):BEEP 0
4 LOCATE Q+3,24:PRINT A$:LOCATE X,10
5 IF PEEK(V+X) THEN 11
6 Q=Q+RND(1)*2-1-(Q<1)+(Q>3):PRINT L$
7 CONSOLE 0,25,20,20:LOCATE Q+21,0
8 PRINTA$;CHR$(15):IFPEEK(R+X)THEN 11
9 LOCATE X+19,10:PRINT L$
10 CONSOLE 0,25,0,19:GOTO 2
11 CONSOLE:COLOR 7:FOR I=0 TO14:LOCATE X,10:E$=CHR$((I AND 3)+99):PRINTE$:LOCATE
 X+19,10:PRINT E$:BEEP:NEXT
12 LOCATE 12,12:PRINT"GAME OVER";S
```

★ばーちゃんを連れた幼稚園児が，アウトランをやろうと100円を入れたのはいいが，アクセルをふまずにボー然としていた。(北海道札幌市・**そういう僕も同じことをして笑われた14才**)……【影：そりゃ，足がとどかないだろ。】

MZ-1500用

ビルディ
BUILDY



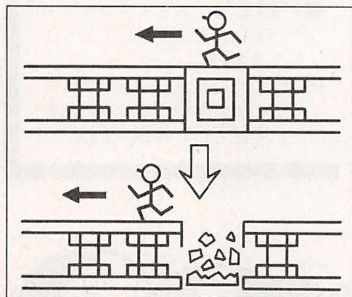
神前幸造

プレイ方法

一種のパズルゲームです。人のキャラクターを[↑][↓][←][→]で動かし，画面上の黄色いブロックをすべてくずしてから，左上すみのゴールにたどり着けば面クリアです(20面あります)。

左右に移動できるのは，自分の下にブロックかハシゴがある場合か，自分がハシゴと重なっている場合です。上下については，自分がハシゴと重なっている場合に移動できます。また，自分の下に何もないときは下に落ちますが，着地した場所が画面下の溶岩流(？)でない限りミスにはなりません。

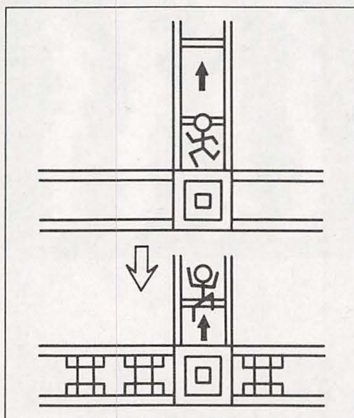
つぎに黄色いブロックのくずしかたです。黄色いブロックは**第1図**のように上を通過すればくずれます。しかし，上に乗った状態から横に移動した場合でなければいけないんです。たとえば**第2図**のように上に乗った状態からハシゴで上に移動したりしてもくずれません。



《第1図》ブロックのくずしかた

敵についてですが，上から落ちてくるファイア・ボールみたいな物にぶつかるとミスです。こいつは絶対に倒せません。

プレイ中，絶対にクリアできない状態になれば[G]を押してください。その面の最初からとなり，リザーブが1人減ります。



《第2図》ブロックをくずせない例

リザーブがなくなるとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

メイン部に論理式を多用しています。それから，後のほうの面データは1行で1面分です。キャラクタ・データと同じ方法で圧縮・展開しています。エディタを作って圧縮したため，面の作成は楽でした。展開のためのプログラムが悪いのか，面の表示に時間がかかりますが，そのへんは目をつぶってください。

最後に

私「やよいの2のまい」はこの場をお借りして言いたいと思います。

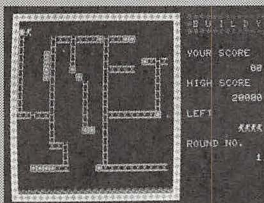
「ソフトハウスの皆様，MZ-1500に愛の手を!!」

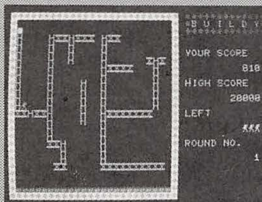
《第1表》主な変数

X，Y	自分の座標
V	自分の位置のアドレス
XX，YY	自分の移動のフラグ
MX，MY	敵の座標
M，MM	キャラクターのポーズのフラグ
K	押されたキーのアスキー・コード

▲《写真1》タイトル画面。パズルゲームだよ

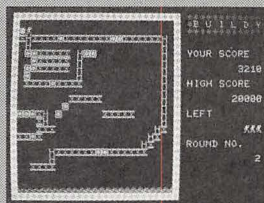
▼《写真2》黄色のブロックをすべてくずしていくんだ





▲《写真3》ほら，うまくくずしたぞ。あとは左上に行け

▼《写真4》2面。くずす順序がちがうとはまるので注意



★スポーツの秋ですね。影さん，いっしょに影ふみしましょう。(東京都足立区・**小柳淳一15才**)……【**影**：もう12月号だぜ。コタツで丸くなってようーっと。**編**：お願いだから今年の冬はコタツを会社に持ち込まないで。】

```
10 CLR:INIT"CRT:I":INIT"CRT:G":PRTY2:CCOLOR,,7,0:CONSOLE:CLS3:RESTORE:MUSICINIT:
TEMPO7
20 DIM W$(1),T$(5):H=2000
30 W$(0)="000000000000000000003C7EFFFFFFFF0000000030066000":W$(1)="00000000000000
000000C3E7FFFFFFFF0000000006601800"
40 GOTO510
50 'SHOKI ====================
60 X=2:Y=2:A=$D000:P=0:V=A+Y*40+X:XX=0:YY=0:M=1:MM=0:BL=0
70 MX=23:MY=1:MP=0
80 '
90 'MAIN ====================
100 USR(27):K=PEEK(95):FPRINT[X,Y]P
110 IF PEEK(V+40)=0 AND PEEK(V)<>14 THEN M=7:YY=1:XX=0:GOTO160 ELSE YY=0
120 IF K=71 THEN FPRINT[5,10]0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:FORJ=1TO10:FORI=3TO6STE
P3:CURSOR5,10:PRINT[I]"YOU GAVE UP !!";:SOUNDI+20,J:NEXTI,J:GOTO400
130 XX=(K=20 AND X>1 AND(PEEK(V-1)=0 OR PEEK(V-1)>9)AND(PEEK(V+40)>0 OR PEEK(V)=
14))-(K=19 AND X<24 AND(PEEK(V+1)=0 OR K=19 AND PEEK(V+1)>9)AND(PEEK(V+40)>0 OR
PEEK(V)=14))
140 YY=(K=18 AND PEEK(V)=14)-(K=17 AND(PEEK(V)=14 AND PEEK(V+40)=0 OR PEEK(V+40)
=14)):IF YY<>0 THEN BL=0
150 IF K>0 THEN M=-(K=19)-(K=20)*3-(YY<>0)*5+MM
160 IF MM=0THEN MM=1ELSE MM=0
170 FONT$(3,18)=HEXCHR$(W$(MM))
180 X=X+XX:Y=Y+YY:V=A+Y*40+X:P=PEEK(V)
190 IF BB<=0 AND X=1 AND Y=2 THEN MUSIC"O2M255S2G3R0G3REGGAB+C+CBAGRAB+C+CCCCCCC
";"O3E3R0E3REFFEDEEDC-BR-B-GGGGGGG":MUSICWAIT:R=R+1:S=S+R*100+L*10:IF R<21THEN89
0 ELSE460
200 IF Y=23 THEN390
210 IF BL=1 AND XX<>0 THEN FORI=9TO13:FPRINT[X-XX,Y+1]I:SOUND20+I*3,2:NEXTI:FPRI
NT[X-XX,Y+1]0:CURSORX-XX,Y+1:PRINT" ";:BL=0:BB=BB-1:S=S+3:GOTO360
220 IF PEEK(V+40)=9THEN BL=1
230 FPRINT[X,Y]M
240 'BALL ====================
250 FPRINT[MX,MY]MP
260 IF MY<22THEN MY=MY+1 ELSE MY=1
270 ON INT(RND(1)*5) GOTO300
280 MX=MX+INT(RND(1)*3)-1:IF MX<1THEN MX=1 ELSE IF MX>24 THEN MX=24
290 GOTO310
300 MX=MX+(MX>X)-(MX<X)
310 MP=PEEK(A+MY*40+MX)
320 FPRINT[MX,MY]19+MM
330 IF MX=X AND MY=YTHEN380
340 GOTO100
350 'SCORE ====================
360 CURSOR30,7:PRINT[7]USING"########0";S;:GOTO220
370 'DEAD ====================
380 MUSIC"O4C0EGB";"O4E0GB+D":MUSICWAIT:FORI=YTO22:P=PEEK(A+I*40+X):FPRINT[X,I]2
1:SOUNDY+30-I,3:FPRINT[X,I]P:NEXTI
390 FPRINT[X,23]17:MUSIC"O4D0FA+C+D";"O2C0RC0":MUSICWAIT:FPRINT[X,23]18
400 L=L-1:IF L>0THEN890 ELSE 420
410 'OVER ====================
420 FPRINT[7,13]0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0:CURSOR7,13:PRINT[1]"GAME IS OVER";:MUSIC
"O3G3RGRGRGRERERDRDRERERFRFRERDRDEC";"O5C3RCRCRCRO4GRGRGRGRBGBGAGBGO5CRCRC-A-GR9
":MUSICWAIT:IF S>H THEN H=S
430 GOTO750
440 'END ====================
450 MUSIC"M5S2O3G4FEFGGO4CDEEEDCCCCO3AB+CB+D+CBAGGFEDDGGO4EEEFGGCCDDCO3BAAGGO4DD
DEFF-B-BCCEEC-GCCRRR";"O2E4FGAGGEEFFGFEDCCFEFGAGFEDDE#FGGGGO3CCCDEECCFFFEDDCC-B-
B-BCDD-B-BCC-G-GCEC"
460 CLS3:CURSOR11,5:PRINT[3]"CONGRATULATIONS !!";
470 CURSOR5,10:PRINT[5]"YOU CLEARED ALL OF THE ROUNDS.":CURSOR9,15:PRINT[4]"THAN
K YOU FOR PLAYING."
480 FORJ=1TO30:FORI=1TO7:PAL,,,I:WAIT50:NEXTI,J:CURSOR16,20:PRINT[2]"THE  END":W
AIT1000:IF S>H THEN H=S
490 GOTO750
500 'PCG SETTING ================
510 FORI=1TO21:READD$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(D$):NEXT
520 RESTORE610:FORI=0TO4:READD$:T$(I)=HEXCHR$(D$):NEXTI:T$(5)=HEXCHR$("000000000
000000000000000000000000000000000000000")
530 DATA 1A1A3C58581422420000000000000000 1A1A3C5858142242
540 DATA 18183C5A59141424000000000000000018183C5A59141424
550 DATA 58583C1A1A288482000000000000000058583C1A1A288482
560 DATA 18183C5A9A282824000000000000000018183C5A9A282824
570 DATA 1A1A3C585828280800000000000000001A1A3C5858282808
580 DATA 58583C1A1A141410000000000000000058583C1A1A141410
590 DATA 5A5A3C181828280800000000000000005A5A3C1818282808
600 DATA 00000000000000000000000000000000FFFF24181824FFFF
610 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF7E8199BDBD99817E
620 DATA 0000000000000000AA55AAFFFFFFFFFFAA55AABDBD99817E
630 DATA 00000000000000000054811564BFFFFF005481152499817E
640 DATA 000000000000000000000095243ED1AB00000095241A812A
650 DATA 0000000000000000000000000000555900000000000000568
660 DATA 00000000000000004242427E424242424242427E42424242
670 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF003C7E7E7E7E3C00
680 DATA 10121418183C5A99000000000000000010121418183C5A99
690 DATA 00000000000000008924525AA5FFFFFF0024001020063000
700 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
710 DATA 0000000000000000103844D644381000101000C600101000
720 DATA 0000000000000000827C6C446C7C82008244280028448200
730 DATA 08082838187E9999000000000000000008082838187E9999
740 'TITLE ====================
750 CLS3:FONT$(3,9)=T$(5)
760 FPRINT[5,3]9,9,9,9,0,9,9,0,9,0,9,9,9,9,0,9,9,0,0,0,9,9,9,0,0,9,9,0,9
770 FPRINT[5,4]9,0,9,9,0,9,9,0,9,0,0,9,9,0,0,9,9,0,0,0,9,0,9,9,0,9,9,0,9
780 FPRINT[5,5]9,9,9,0,0,9,9,0,9,0,0,9,9,0,0,9,9,0,0,0,9,0,9,9,0,9,9,9,9
```


★名古屋弁クイズ……つぐ美さん,「チンチン」とはどういう意味でしょう。(愛知県名古屋市・**桝田雅裕13才**)…
【**編**:影さん何やってんですか。何もあげないですよ。**影**:チンチンときくとどうも手がこうなるんだよなー。】

```
790 FPRINT[5,6]9,0,9,9,0,9,9,9,9,0,0,9,9,0,0,9,9,0,0,0,9,0,9,9,0,0,9,9,0
800 FPRINT[5,7]9,9,9,9,0,0,9,9,0,0,9,9,9,9,0,9,9,9,9,0,9,9,9,0,0,0,9,9,0
810 FORI=5TOOSTEP-1:FONT$(3,9)=T$(I):WAIT70:NEXTI
820 CURSOR8,15:PRINT[4]USING"SCORE      : ########0";S;
830 CURSOR8,17:PRINT[4]USING"HIGH SCORE : ########0";H;
840 CURSOR7,20:PRINT[2]"HIT ANY KEY TO START !!";
850 GETK$:IFK$=""THEN850
860 MUSIC"M1S2O2G2#GA#ABO+DB+DB+DB+D"
870 FORI=0TO5:FONT$(3,9)=T$(I):WAIT70:NEXTI
880 S=0:R=1:L=5
890 CLS3:FORI=0TO25:CURSORI,0:PRINT[1,7]"♦";:CURSORI,24:PRINT[1,7]"♦";:NEXTI
900 FORI=0TO24:CURSOR0,I:PRINT[1,7]"♦";:CURSOR25,I:PRINT[1,7]"♦";:NEXTI:PRINT"🅷"
;:FONT$(3,9)=T$(0):FPRINT[1,2]15:CURSOR1,2:PRINT[0]"O";
910 CURSOR27,0:PRINT[2]"♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦";:CURSOR27,1:PRINT[2]"♦";SPC(11);"♦";:CURS
OR27,2:PRINT[2]"♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦";:CURSOR28,1:PRINT[6]"B U I L D Y";
920 CURSOR27,5:PRINT[5]"YOUR SCORE";:CURSOR30,7:PRINT[7]USING"########0";S;
930 CURSOR27,9:PRINT[5]"HIGH SCORE";:CURSOR30,11:PRINT[7]USING"########0";H;
940 CURSOR27,13:PRINT[5]"LEFT";:IF L>1THENFORI=40-LTO38:FPRINT[I,15]1:NEXTI
950 CURSOR27,17:PRINT[5]"ROUND NO.";:CURSOR37,19:PRINT[7]USING"##";R;
960 'ROUND SETTING ============
970 ON R RESTORE1090,1100,1110,1120,1130,1140,1150,1160,1170,1180,1190,1200,1210
,1220,1230,1240,1250,1260,1270,1280:READD1$,D2$
980 BB=0:FORI=0TO5:FORJ=1TO18
990 D1=VAL("$"+MID$(D1$,I*18+J,1)):D2=VAL("$"+MID$(D2$,I*18+J,1))
1000 '
1010 D=8:FORK=3TOOSTEP-1
1020 IF D1>=D THEN D1=D1-D:CURSORI*4+1+K,J+2:PRINT[0]"H";:FPRINT[I*4+1+K,J+2]8
1030 IF D2>=D AND PEEK($D000+(J+2)*40+I*4+1+K)=8THEN D2=D2-D:FPRINT[I*4+1+K,J+2]
14:CURSORI*4+1+K,J+2:PRINT[0]"N";
1040 IF D2>=D AND PEEK($D000+(J+2)*40+I*4+1+K)=0THEN D2=D2-D:FPRINT[I*4+1+K,J+2]
9:CURSORI*4+1+K,J+2:PRINT[0]"I";:BB=BB+1
1050 D=D/2:NEXTK,J,I:FORI=1TO24:FPRINT[I,23]18:NEXTI
1060 FPRINT[2,2]1:MUSIC"O4M255S2C3ECEGOAB+C+D";"O3M255S2E3FEFEODEDE":MUSICWAIT
1070 GOTO60
1080 '
1090 DATA 1111111111F0000000E2222222223222E88CF1110044444440000000E222E22222E22222
2E0000300000F000000F0007222222210000007,11111111114000000C2233332222222288831111
2444444C00000322222222222222221300800000000000000000002222222220000000
1100 DATA F28880E000888B000CB0FFF0D00011300E23F022223OF000000F00300000001OE0000C
00F000000000030008F0074444444444446310000,22646200007004000040000020085100022000E22
2000000000000C000000000000000030000000000000000008000444444444444210000
1110 DATA 1111119888444444E00000000000E08888B08888EEE000F01E57F00088999888F00F1
11C210000000087001170000000000000000000,359111E88844444660000124800000080404088888
2230F0001E44000088999BB8000F11E42100000000000001180000000000000001210
1120 DATA E000000000000F000F2222222222222F000F8888888888888F000F0000000000000F0
00F2222222222222F000F8888888888888F000,E000137D910000F000F222BF77F72222F000F888B
ECCFC8888F000F00011BAE40000F000F22277FA222222F000F888CCEB998888F000
1130 DATA 1111111119111119C444E22222300O444FF800000A400000000D0030800210000000
0FF11110000000E0000000000070000E000E00,3111911111511lD11244443222220000744088800
0000000000002004000000000000000001111000000000100003000400000000000
1140 DATA 2220F0000053500000000F000000000A6A0C7B3222200000000CF00900006000044 6
2703E54444400001132F00F8888888888888F,22C000000000000000000F000000000000000004390
444000000000FF00000000000C4A2802C10222000001122000F8888888888880
1150 DATA 37D91170000E00700E000132E00010000008002222 74C00000C00F00800000100000F0
0F007000000000E2300F00222222222223000F0,35911100000000000000C122100000000000000722
24400E00030000006000000E0F000000000800000001022000000322266222200000 0
1160 DATA 111377777444444400000255575000000000000099BD9900000B000000EA2EAE000F0F0
00000E22E2E002B0100000EAAA6A000703030,111E2226444444444E0000D000000000000F000060
0000000C00070000100000000000000000100000000000200000010000000000000000
1170 DATA 111111111111111911F0199998860F000F00000000000000000780F0074444444444E0
13000000000000000300C88888888888888888F,F1111111111111111011999A8800000000F00F00
00000F000C800004444444445444101E0000000000000000003C8A89BA89BA89BA880
1180 DATA 751100D1118880000E66445D11F0C44E000F00C00C00001001000100700744444F111F1
13009999E0000000111F007000744444711117,5591F03191F88000016674511100444100000000
300300002000E008004444411111110009999100000003111008000444444911118
1190 DATA 64448C44444C4444440050FD55575D5555570050FD55575D5555570050FD55575D5555
570050FD55575D555557CCDCB9999F9999999F,B0000C44444C444446F0000D55575D555557F0000
D55575D555557F0000D55575D555557F0000D55575D555557B88889999F9999999F
1200 DATA 111111111111111111000000000084A4800F00000842A5A521000084A5B4A942100000
0021A5A5210000000000000007444444444440,3591111111111111E000000000084A7F60000000
842A5A521000F84A5B4A9421000000F21A5A521000000000F00000744444444444F
1210 DATA F00F11111111000E07F00F0B0E070E0F070FF00F0F0D0F0007080FF00F060B0D000F0F
0EF00F0F070F00070F0DF88F555555555550F,00011777777730000000000000000000080000000
000000E0007000000000000F0000000000000008000F00000088811111111111000
1220 DATA F1191911711111111330030300E2200400008 8F0F00830C423040FF088997FC01C000C
0F00C032AF30030F03070011E81FF00F030F00,111515119111111 11C00CCCC0022230A000F88000
080004428000000889980000003000010302240000000000000001198E0000000000
1230 DATA F99991111111F111F44441F0F00800E000F2266B9011D100F000F224488110000000E
0F224480E2231111110F224480F88888888887,1111111111911111110F444E00000700000001 0000
0011120000000000000000000300001000000000222D111F100000000008889 88888888
1240 DATA 1111111111111111100844444808880000F0F00A6A0EDD3911117C8528882DDD080702
0F7802120B5DEC46663100111111000000000000,3591111111111111E008456444808880000F0F0000
00E00200400708520002D000000000007800000B08A80322100011111000000000000
1250 DATA 55551111111555D11F88880000080F00F084F19999999998F00F0F0F0C0C000000100F0
F0007411F1119999983000AAB8F222B88B88C0,B19911111117551110707700007700000083F1999
99998800000000F8303000000000000000144D1111199998 8C000EA882222C88C8820
1260 DATA 99999911111D5511154E660136C00F0000050111080 0F001000005C444470011111111
05F00000F444E0700005F88000300010000005,9999911359155119 1AF4480124001 0000F0A76600
0000000000F0A444440001111119 10A000E0044440000F00A888F0000006000700A
1270 DATA 721112444211124440 88F0E0000000000C0888898D02222F000F0F00000E4440070E0
F0F40080003000C000D0700070444484302 8B4,E21112444211124 44E980000F0000000000399888
82002220000000000000044C4E000000044C07000007000100000F00000000000000000
1280 DATA F111222222E888880F00008CCCCC8888421F22220111110000 1A4F00055552AA88880
00F0000000000000000000F888888C88888888C,F111333333FFF88E80F000EEEEEEEEE88421F2229
9BB33333001A4F000DDDD7FFAA88500F000EE22E22EE0CCCCF888BB88B88BB8BBB3
```

★大阪に住んでいるので，影さんにパソコンを壊される心配はない。遠征するって？ーこんなに安くて記事も盛りだくさんのベーマガが買わなきゃー(大阪府堺市・**これだけ長けりゃ返事を書けまい14才**)……**【影：まいった。】**

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※2500で動かすには80BモードでSB−5520，もしくは2000モードで1Z001−BASICを使用)

ALL ZERO（オール ゼロ）

芦高　恵美

★最初に一言

ひと昔前，ゲーム電卓がはやった頃，こんなゲームがありました。名前は忘れたけど，わりと悩まされました。

……と，昔話はこれくらいにして，これはもともと3×3のパズルゲームを，5×5にアレンジしたものです。では，説明にまいりましょう。

★操作マニュアル

案ずるより産むがやすし。まず，RUNしてみましょう。とりあえずLEVELに1を入力してみると，5×5に数字が並び，一つだけ反転していますね。それがカーソルです。テンキーを使って動かしてみましょう。適当な位置でスペース・キーを押してみると，1が0に，0が9になりますね。つまり，数が下1ケタのみと考えると，1減るわけですね。

今度は，TABキーを押すと，1増えましたね。これですべてのマス目を0にすればクリアです。

右側にあるCOUNTは，スペース・キーやTABキーを押した回数で，多くともLEVEL数と同じ回数でクリアできます。

また，Gキーでギブアップ，Rキーで最初の状態にもどります。

ゲームが終わると，メニュー画面になります。2と8で“>”を動かし，スペース・キーではじめます。“TRY AGAIN”とは，今と同じパターンでもう一度挑戦ということです。

★最後に一言

3×3のゲームを5×5にすると，一段とむずかしくなりました。みなさんは，どこまでできるでしょうか。

▲《写真1》レベル1。ここでスペース・キーを押すとすべて0になるんだ

▲《写真2》ゲーム終了後のメニュー画面。レベルを変えてみよう

▲《写真3》レベル10。レベル数と同じ回数でクリアできるんだって

ALL ZEROのプログラム・リスト

```
100 REM ─────── ALL ZERO ───────
110 CONSOLEN,C40,S0,24:TEMPO 7:DIM A(5,5),B(5,5)
120 MUSIC"+C3+C+CRR+D+CAGGGRBD3DDRRDEFDEFG+C+C+CR"
130 GOSUB 710
200 REM ─────── MAIN ───────
210 CURSOR X*4+3,Y*4:PRINT CHR$(240+A(X,Y))
220 GET K$:IF (K$="")+(K$="+")+(K$="-") THEN 220
230 CURSOR X*4+2,Y*4:PRINT A(X,Y):K=VAL(K$):IF K=0 THEN 260
240 X=X+(K=1)+(K=4)+(K=7)-(K=INT(K/3)*3):X=X+((X>5)-(X<1))*5
250 Y=Y+(K>6)-(K<4):Y=Y+((Y>5)-(Y<1))*5:MUSIC"COC":GOTO 210
260 IF K$="G" THEN MUSIC"-G3-F-E-D-CR-CR-C6":GOTO 510
270 IF K$="R" THEN 410
280 IF K$=" " THEN M$="-":Z=-1:GOTO 430
290 IF K$=CHR$(27) THEN M$="+":Z=1:GOTO 430
300 GOTO 210
400 REM ─────── SUB ───────
410 MUSIC"+B0+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-CR5":GOSUB 830:GOTO 210
430 FOR I=1 TO 5:CURSOR X*4+3,I*4:PRINT CHR$(240+A(X,I))
440 CURSOR I*4+3,Y*4:PRINT CHR$(240+A(I,Y)):NEXT:MUSIC M$+"C3"
450 GOSUB 530:MUSIC"C3":C=C+1:CURSOR 33-LEN(STR$(C)),12:PRINT C
460 A=0:FOR I=1 TO 5:CURSOR X*4+2,I*4:PRINT A(X,I):A=A+A(X,I)
470 CURSOR I*4+2,Y*4:PRINT A(I,Y):A=A+A(I,Y):NEXT:IF A>0 THEN 210
480 A=0:FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5:A=A+A(J,I):NEXT:NEXT:IF A>0 THEN 210
500 CURSOR 7,0:PRINT"CONGRATULATIONS!!":MUSIC"R3RCDEFDEFGEFGAFGAB+C+C+CRR"
510 CURSOR 9,24:PRINT"PUSH ANY KEY";:GET K$:IF K$="" THEN 510
520 GOTO 130
530 FOR I=1 TO 5:A=A(X,I)+Z:A=A+((A>9)-(A<0))*10:A(X,I)=A
540 A=A(I,Y)-(X<>I)*Z:A=A+((A>9)-(A<0))*10:A(I,Y)=A:NEXT:RETURN
700 REM ─────── DISPLAY ───────
710 PRINT CHR$(6):IF L=0 THEN 790
730 CURSOR 12,8:PRINT"CHANGE PATTERN":CURSOR 12,10:PRINT"CHANGE LEVEL"
740 CURSOR 12,12:PRINT"TRY AGAIN":CURSOR 12,14:PRINT"GAME END":Y=4
750 CURSOR 9,Y*2:PRINT">":GET K$:IF K$="" THEN 750
760 IF K$=" " THEN 780
770 CURSOR 9,Y*2:PRINT" ":Y=Y+(K$="2")*(Y<7)-(K$="8")*(Y>4):GOTO 750
780 ON Y-3 GOTO 800,790,830:PRINT CHR$(6):END
790 CURSOR 13,20:INPUT"LEVEL = ";L:L=INT(L):IF L<1 THEN MUSIC"-C5R":GOTO 790
800 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5:A(J,I)=0:NEXT:NEXT
810 Z=1:FOR J=1 TO L:X=INT(RND(1)*5)+1:Y=INT(RND(1)*5)+1:GOSUB 530:NEXT
820 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5:B(J,I)=A(J,I):NEXT:NEXT:GOTO 840
830 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5:A(J,I)=B(J,I):NEXT:NEXT
840 PRINT CHR$(6):FOR I=3 TO 21:CURSOR 5,I:PRINT"|   |   |   |   |   |":NEXT
850 FOR I=2 TO 22 STEP 4:CURSOR 5,I:PRINT"┼───┼───┼───┼───┼───┼":NEXT
860 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 5:CURSOR J*4+2,I*4:PRINT A(J,I):NEXT:NEXT
870 CURSOR 30,5:PRINT"LEVEL":CURSOR 33-LEN(STR$(L)),7:PRINT L
880 CURSOR 30,10:PRINT"COUNT":CURSOR 32,12:PRINT 0:C=0:X=3:Y=3:RETURN
```

★つぐ美さんをいじめるのはやめてください。失礼，逆かな？(千葉県船橋市・**天上天下唯我独尊15才**)…【**つぐ美**：失礼…がよけいだわ，失礼ね。**影**：よけいなことは言わないほうがいいぞ。ほらほら。**編**：それがよけいなんです。】

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

(※2500で動かすには2000モードで1Z002－ＢＡＳＩＣを使用)

移植版

SWORD OF DRAGON
（ソード オブ ドラゴン）

トシちゃん25歳



ストーリー

「邪悪なるもの生まれしとき,伝説の剣姿を現す」…奇妙な病いが流行し,作物は枯れ，王国は窮地に立たされていた。王は最後の望みを伝説の剣一かつて，この国を治めていた竜の化身一に託（たく）し，その剣を手に入れ，悪を滅ぼすべく，１人の若者を呼びよせた…。

遊びかた

あなたは伝説の竜の剣を手に入れ，魔物を退治しなければなりません。そのために，とにかくよく人の話を聞いてください。そうすれば必ず道が開けます。あきらめず，最後までがんばってください。

操作方法

○**移動モード**…テンキーで移動し，スペース・キーでコマンド・モードへ入る。

○**コマンド・モード**…テンキーでカーソルを動かし,スペース・キーで決定。メッセージを読んだら，テンキーを押すと，移動再開。

なお，宝箱は「シラベル」で開きます（鍵を使うときも「シラベル」です)。

プログラム

1987年８月号の移植版です。グラフィックは，ほとんどオリジナルです。ＭＡＰ　ＤＡＴＡの中には，ＷとＸの反転文字があります。メッセージ・データの中には，Ｙの反転文字しか入っていません。音が，大変悪いので，直したい人は，直してください。

それから，どうしても先へ進めない人，一度ゲームをストップして，ＣＵＲＳＯＲ　ＧＸ，ＧＹ：？“Ｏ”：ＣＯＮＴ⏎として“Ｏ”の表示されたところで何かしてみてください。

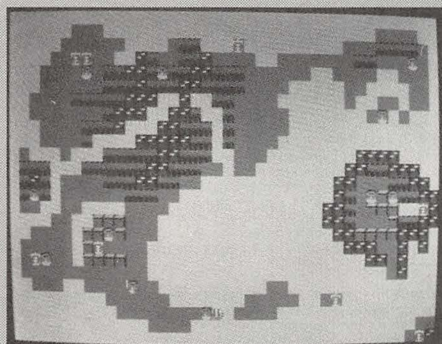
CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，ＰＣ－88ＳＲからの移植版だな。

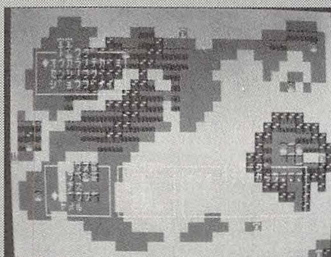
編：ええ，結構，人気のあったゲームですから，他機種の人もぜひ挑戦してもらいたいと思ってました。それが，ＭＺ-2200で移植されたとはね。

Dr.D：暗号化されたデータをよくＭＺに移植したと思うぞ。ＰＣ－88でもやってみたのかな？

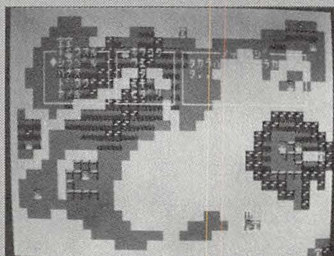
編：このゲームが解けた人はぜひＯＦまで。



▲《写真１》伝説の竜の剣を手に入れるため，ここから冒険ははじまる



◀《写真２》コマンド・モード。何も起こらなかったとな……



▶《写真３》船を手に入れるとホラいろんな島に行けるぞ。わかるかな？

★今まで我が軍の兵士（ハガキ）たちが，何人ベーマガ編集部に倒されたことだろう…，ああっ，また１人，また１人……くっ，私はあきらめんぞ。(岩手県二戸市・ＡＬＰＨＡ柏原15才)……【影：くそっ，侵略されてもた。】

移植版SWORD OF DRAGONのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 REM ■              SWORD OF DRAGON                 ■
30 REM ■     -- The new tipe adventure game --        ■
40 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 REM
60 REM ■■■■■■■■ WRITE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
70 CONSOLE C40,S0,24,GN:TEMPO 7:GRAPH C7,0123:CLR
80 DIM M(39,24),D$(10,3),T(39):GOSUB 1500:RESTORE 250
90 CURSOR 12,11:PRINT "SWORD OF DRAGON":CURSOR 13,13:PRINT "Wait a moment"
100 REM ■■■■■■■■ READ MAP ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 RESTORE 250:FOR Y=0 TO 24:READ I$:XX=1:FOR X=0 TO 39
120 C=ASC(MID$(I$,XX,1))-161:I=INT(C/8):V=C-INT(C/8)*8
130 FOR C=0 TO V:M(X+C,Y)=I:NEXT:XX=XX+1:X=X+V:NEXT:NEXT
140 REM ■■■■■■■■ READ CHARACTER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
150 FOR XX=0 TO 9:FOR YY=1 TO 3:READ I$:FOR XY=1 TO 8
160 A=ASC(MID$(I$,XY*2-1,1))-48:B=ASC(MID$(I$,XY*2,1))-48
170 A=A+7*(A>16):B=B+7*(B>16):C=A*16+B
180 D$(XX,YY)=D$(XX,YY)+CHR$(C):NEXT XY,YY,XX:PRINT CHR$(6)
190 REM ■■■■■■■■ MAP WRITE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
200 FOR Y=0 TO 24:FOR X=0 TO 39:SX=X:SY=Y:CH=M(X,Y):GOSUB 220:NEXTX,Y
210 SX=19:SY=22:CH=9:GOSUB 220:SX=11:SY=20:CH=7:GOSUB 220:GOTO 450
220 REM ■■■■■■■■ PUT SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
230 FORC=1TO3:POSITION SX*8,SY*8:PATTERN[C-(C=3),W1]-8,D$(CH,C):NEXT:RETURN
240 REM ■■■■■■■■ MAP DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
250 DATA ｱｱｱｱｱ,ｶｺｱｱｱｱ囮ｲ,ｵﾗｴ｡ｴｳﾑｱｱｺｬ｡ｱ,ｴ｢ﾒ｢ｲｹｳ｢ｴｸ囮ｲﾉｴｺﾉ｡ｱ,ｳ囮ﾉ｡ｴｺｳﾉｴｺｵｦｲ囮ｲｺｱ
260 DATA ｳｦｵｹｵｺ囮ｵ｢ｴ｢ｱ,ｲ囮ｺｻｲｹｲｴ囮ｶ｡ｲ｢ｱ｢ｱ,ｲｱｳｻｲｺｳｲｳ囮ｷ｡ﾉｱ｡ｳ,ｳ囮ｵｹｳｺｵｱｳ囮ｸｶ
270 DATA ｳ囮ｳｴｽｴｱｳ囮ｸｷ,ｱ｡ｳ｡ｳｺｵｲｺｸｼｴ,ｱｵｳｮｺｵ｢ｱ｢ｸｺｴｺｹｲ,ｱｳｹｳｱ囮ｵｺｴ｢ｴｸｺｺｴｺｱ
280 DATA ｱｳﾉｳｱｦｵ｢ｸｶｹｳ｡ﾉﾁﾉｴｺ,ｱ｢ｲ｢ｺ囮ｸｶｺｳ｡ﾃｲﾑｹ,ｴ｢ｲﾃｺｸｷｺｳｺﾁｴｺ,ｲ囮ｱﾂﾉﾁｺｸｸｺﾄｻｱ
290 DATA ｱ囮ｱﾁﾑ囮ｸｸｲｻ｢ｹｱｹｱ,ｱ｡ﾑﾉ｢ｱﾄ｢ｸｸｴｺ｡ｹｳ,ｱｲ囮ｸｸｶ｡ｹｳｸｴｺ｡ｹｳ,ｲｺｲｱｸｲ｢ｸｶ,ｸｱﾗｷ囮ｲ｡ﾑｸｱ
300 DATA ｸｲｲﾉｲ囮ｸｷ,ｸｵ囮ｸｸｵ｢,ｸｸｸｸｵ｡ﾑｹ
310 REM ■■■■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
320 DATA 0000000000000000,0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF:REM -- ｿｳｹﾞﾝ & 0
330 DATA 0000000000000000,0000000066666666,66FFFFFF99000000:REM -- ｷ     & 1
340 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,FFFFFFFFFFFFFFFF:REM -- ｳﾐ    & 2
350 DATA 000E007000000000,183E3C7C3C7E7EFF,000E007000000000:REM -- ﾔﾏ    & 3
360 DATA 7FFE000000000000,7FFE00FEFEFEFEFE,000000AA54AA54AA:REM -- ｶﾍﾞ   & 4
370 DATA 00000000FEFEFE7C,007CD67C10100000,B37DD7FF1111FFFF:REM -- ﾋﾄ    & 5
380 DATA 10FE82381038127C,10FE82381038127C,FFFFFFFFFFFFFFFF:REM -- ﾀｶﾗ   & 6
390 DATA 808080803F383D1D,80BEEBBEC80F0202,C1BEEBFFC8CFFAFA:REM -- ｼﾞﾌﾞﾝ & 7
400 DATA 8080808000000000,80BEEBBE66666666,C1BEEBFF00000000:REM -- ｷﾉ ﾅｶ & 8
410 DATA FFB7B7B6323401B3,6C7C7E7E6DCBFE7C,FFB7B7B7B7B7FFFF:REM -- ﾌﾈ    & 9
420 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
430 REM ■                 MAIN                        ■
440 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
450 X=11:Y=20:ST=0:SI=0:GX=9:GY=16:GC=2:ZX=19:ZY=22:MU=1
460 MU$="CFEDDGFE":PRINT CHR$(6)
470 REM ■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 MUSIC MID$(MU$,MU,1)+"0":MU=MU+1+(MU=8)*8
490 I=0:V=0:FOR A=0 TO 5:POKE$952,0:GET IN$:POKE$952,166
500 C=-(IN$="2")-2*(IN$="4")-3*(IN$="6")-4*(IN$="8")
510 I=-I*(C=0)-C*(C<>0):V=V+(IN$=" ")*(V=0):NEXT
520 ON -(I<>0)-2*(V=1) GOTO 540,710
530 FOR A=0 TO 100:NEXT:GOTO 480
540 REM ■■■■■■■■ MOVE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
550 XX=X-(X>0)*(I=2)+(X<39)*(I=3):YY=Y+(Y<24)*(I=1)-(Y>0)*(I=4)
560 ON M(XX,YY)+1 GOTO 570,570,660:FOR A=0 TO 40:NEXT:GOTO 480
570 IF SH=1 THEN GOTO 620
580 SX=X:SY=Y:CH=M(X,Y):GOSUB 220
590 SX=XX:SY=YY:CH=7+M(XX,YY):GOSUB 220
600 X=XX:Y=YY:GOTO 480
610 REM ■■■■■■■■ GET OUT SHIP ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
620 SH=0:MU$="EEDDCCGF"
630 IF(XX=35)*(YY=19)THEN MU$="GFEBAGED"
640 GOTO 590
650 REM ■■■■■■■■ RIDE SHIP ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 IF SH=1 THEN ZX=XX:ZY=YY:GOTO 580
670 IF(XX<>ZX)+(YY<>ZY)THEN FOR A=0 TO 30:NEXT:GOTO 480
680 SH=1:MU$="GGFEDCGE"
690 GOTO 580
700 REM ■■■■■■■■ COMMAND ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
710 C1=16+11*(Y>13):CURSOR 0,C1-1
720 PRINT "  ┌ﾄﾞｳｽﾙ┐┌ﾎｳｺｳ┐┌────ﾒｯｾｰｼﾞ────┐"
730 PRINT "  │ｼﾗﾍﾞﾙ ││ｳｴ  ││                 │"
740 PRINT "  │ﾊﾅｽ   ││ｼﾀ  ││                 │"
750 PRINT "  │ﾄﾞｳｸﾞ ││ﾐｷﾞ ││                 │"
760 PRINT "  │ﾔﾒﾙ   ││ﾋﾀﾞﾘ││                 │"
770 PRINT "  └─────┘└────┘└─────────────────┘"
780 REM ■■■■■■■■ GET KEY ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
790 C2=C1:FOR A=0 TO 500:NEXT:CX=5:GOSUB 850
800 C3=C2-C1+1:IF C3=4 THEN 1030
810 IF(C3=3)*(X=34)*(Y=13)THEN GOSUB 1050:ON 1-(C=9) GOTO 1010,1520
820 C2=C1:FOR A=0 TO 500:NEXT:CX=14:GOSUB 850
830 C4=C2-C1+1:GOTO 910
840 REM ■■■■■■■■ GET KEY SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
850 GET IN$:I=(IN$="2")*(C2<C1+3)-(IN$="8")*(C2>C1):IF IN$=" " THEN RETURN
860 CURSOR CX,C2:PRINT " ";:IF I<>0 THEN GOSUB 880
870 CURSOR CX,C2:PRINT "◆";:GOTO 850
880 C2=C2+I:CURSOR CX,C2:PRINT "◆":MUSIC "COD"
890 FOR A=0 TO 200:NEXT:RETURN
900 REM ■■■■■■■■ TARMINAL ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
910 XX=X-(C4=3)+(C4=4):YY=Y-(C4=2)+(C4=1)
920 IF(XX<0)+(XX>39)+(YY<0)+(YY>24)THEN GOTO 820
930 IF(GX=XX)*(GY=YY)*(GC=C3)THEN 1220
935 ON C3 GOTO 950,970,1000
940 REM ■■■■■■■■ LOOK ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
950 C=M(XX,YY)+1:GOSUB 1160:GOTO 1030
960 REM ■■■■■■■■ TALK ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
970 C=T(XX):IF M(XX,YY)<>5 THEN C=8
980 GOSUB 1160:GOTO 1030
990 REM ■■■■■■■■ USE ITEM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1000 GOSUB 1050
1010 C=9:GOSUB 1160:GOTO 1030
1020 REM ■■■■■■■■ COMMAND END ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1030 GET A:ON -(A=0) GOTO 1030:PRINT CHR$(6):GOTO 480
1040 REM ■■■■■■■■ CHOOSE ITEM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1050 CURSOR 3,4:PRINT "┌──ﾄﾞｳｸﾞ──┐":RESTORE 1130
1060 FOR I=0 TO ST:READ I$:PRINT "  │ ";
1070 FORC=1TO9:PRINT CHR$(ASC(MID$(I$,C,1))-1);:NEXT:PRINT "│"
1080 NEXT:PRINT "  └──────────┘":C2=5:FOR A=0 TO 400:NEXT
1090 REM ■■■■■■■■ GET KEY ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1100 GET IN$:I=-(IN$="8")*(C2>5)+(IN$="2")*(C2<SI+5)
1110 CURSOR 4,C2:PRINT " ":IF I<>0 THEN CX=4:GOSUB 880
1120 CURSOR 4,C2:PRINT "◆":ON -(IN$<>" ") GOTO 1100:C=C2-5:RETURN
1130 DATA ｶｴｷﾘﾊﾄｷﾟﾑ,ｿﾞｽﾊﾊｸ!!!,ｽﾟｯｴﾍﾟﾆｳﾁ,ｶｴｺﾊｷﾆｾﾟﾂ,ﾍﾚﾏﾟｺﾁﾃｵ!,ﾄﾟﾞｿﾃﾊｷｸﾟ
1140 DATA ｿｳﾆﾚﾗﾜｳ!!,ｿｳﾆﾚﾁﾄ!!!,ｿｳﾆﾚｷﾍﾟﾅ!,ﾅﾟﾘｻﾟﾞﾊｺﾞ
1150 REM ■■■■■■■■ PUT MASSAGE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1160 RESTORE 1650:FOR I=1 TO C:READ I$:NEXT
1170 I=LEN(I$):IF I<=14 THEN YY=0:GOTO 1190
```

★断空我先生，もうオワリなの？ファミコン・マシン語教室リクエストだすから再開してくださいよォ！（埼玉県狭山市・VASKAROM）…【**編**：じつは新たな野望に燃えているんです。**断空我**：やってやるぜ。】

```
1180 FOR YY=0 TO INT(I/14)-1:FOR XX=0 TO 13:MUSIC "D2R":GOSUB 1200:NEXT:NEXT
1190 FOR XX=0 TO I-YY*14-1:MUSIC "D2R":GOSUB 1200:NEXT:RETURN
1200 CURSOR 22+XX,C1+YY:PRINT CHR$(ASC(MID$(I$,YY*14+XX+1,1))-1):RETURN
1210 REM ■■■■■■■■ STORY POINT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1220 RESTORE 1430:FOR I=0 TO ST:READ A$:NEXT
1230 ON VAL(MID$(A$,1,1)) GOTO 1330,1350,1360,1380,1390,1400
1240 IF M(XX,YY)=6 THEN GOTO 1300
1250 GX=VAL(MID$(A$,2,2)):GY=VAL(MID$(A$,4,2)):GC=VAL(MID$(A$,6,1))
1260 C=VAL(MID$(A$,7,2)):GOSUB 1160:I=VAL(MID$(A$,9,1))*4
1270 FOR C=4 TO I STEP 4:T(VAL(MID$(A$,6+C,2)))=VAL(MID$(A$,8+C,2)):NEXT
1280 ST=ST+1:GOTO 1030
1290 REM ■■■■■■■■ GET ITEM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1300 MUSIC "C1CEGBAG":FOR A=0 TO 100:NEXT:SI=SI+1
1310 SX=XX:SY=YY:CH=0:GOSUB 220:M(XX,YY)=0:GOTO 1250
1320 REM ■■■■■■■■ SPECIALS ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1330 GOSUB 1050:IF C<>2 THEN 1010
1340 MUSIC "C3GCAGFEDC":FOR A=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1310
1350 MUSIC "G1FEDC":FOR A=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1310
1360 GOSUB 1050:IF C<>4 THEN 1010
1370 MUSIC "BOAGFEDCC2":FOR A=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1310
1380 SI=SI+1:MUSIC "C1EGBAGCEGBB":FOR A=0 TO 900:NEXT:GOTO 1250
1390 MUSIC "C3DEDC2":FOR A=0 TO 8000:NEXT:GOTO 1250
1400 GOSUB 1050:IF C<>3 THEN 1010
1410 MUSIC "F2GFAGFEDC":FOR A=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1310
1420 REM ■■■■■■■■ STORY DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1430 DATA008171110,00318245203200924,002181200,01908346203210925
1440 DATA137032470,01822213209260322,2370323213733,0091623310927,0060312710739
1450 DATA0091624810928,0070312810740,03703249403230929373434337,0140833411442
1460 DATA314091500,42102151337351443345 2,030211530,038241540
1470 DATA00212155434561457096 31457,5341635861430341414440930346503 66,636143590
1480 DATA138153470,338141500,03413360409313736343 80241,634143590
1490 REM ■■■■■■■■ READ TALK ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1500 RESTORE 1510:FOR I=10 TO 19:READ C:T(C)=I:NEXT:RETURN
1510 DATA 3,9,18,37,34,7,2,14,35,33
1520 REM ■■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1530 MUSIC "C2EG#B3":FOR A=0 TO 2000:NEXT
1540 C=61:GOSUB 1150:FOR A=0 TO 2000:NEXT
1550 C=64:GOSUB 1150:FOR A=0 TO 2000:NEXT
1560 FOR X=232 TO 319 STEP 2:LINE[5]X,80,X,159
1570 FOR A=0 TO 100:NEXT:NEXT
1580 FOR X=319 TO 232 STEP -2:LINE[5]X,80,X,159
1590 FOR A=0 TO 100:NEXT:NEXT
1600 C=62:GOSUB 1160:FOR A=0 TO 1500:NEXT:MUSIC "R3":A=0
1610 MUSIC "+C R+C R G G+C R#A R#A+C+D+C#A R A R A#A+C R#A A G R R G R R G R"
1620 MUSIC "+C R+C R G G+C R#A R#A+C+D+C+D+E+F R R+F R R+F R+G+G+G+G+G+F+E+D"
1630 A=A+1:IF A<7 THEN 1610
1640 REM ■■■■■■■■ MASSAGE DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1650 DATA ﾀｴｺﾞﾞｷﾞﾌﾜｷﾞ■ﾄｳﾚｱ,ﾍｷｳﾔﾙﾁﾞｱ,ﾑｾﾞｷﾞｲﾚﾗｱ,ｳﾝﾕﾐｷﾞ!ﾀﾌﾞｵﾄｳﾚ,ｷﾁｳｷﾎﾞｷﾞｲﾚｱ
1660 DATA ﾌﾅｷﾞｳﾚﾗｱ,ﾁｷﾘﾋﾞｻﾋ!ﾌﾘｷﾆｷ■ﾁ///,ﾁﾞﾛﾔ!ｳﾆｳﾗｱ,ﾆﾇﾔ!ｶｻﾘﾆｷ■ﾁ///,ﾗﾀﾔﾊﾋ!ｸﾘｳﾁﾞｱ
1670 DATA ﾗｹﾌﾁﾖｴｽﾕﾗｱﾀﾊﾍｹﾏ!ｼｾﾞｺﾗｴｱ,ｳｳﾍ/ﾁﾞﾜｴｱﾏｽｳﾁﾞﾜｴｱ
1680 DATA ﾝｽﾋ!ｾﾎﾞﾄｽ■ﾄｶﾚｱﾕﾃﾊﾍ/ﾋ!ﾈｾﾞﾁﾞﾔﾊｽﾞｭｱ,ｶｶ!ｽﾞｭｲｸﾆﾂｷﾘｷﾞﾌﾜｷﾞ■ﾄｳﾚｱ
1690 DATA ｻﾛﾋ!ﾏﾞｹﾊﾁﾞﾗｱ!ｲｺﾞﾆｳｷﾘ/ｱ,ｻﾊﾕﾐﾋ!ｿｳﾆﾚﾕﾐｱ,ﾄﾞﾞｿﾃﾊｷｸﾞﾋ!ﾕﾐﾕﾐﾊｶｹﾇｱ
1700 DATA ﾏﾞｸﾋﾃｷﾐ■ﾄﾚﾞﾁﾞｱﾝﾚﾔﾊﾋｲｳﾃﾁﾞｱ,ﾝﾁｽｽﾞｭﾆｳﾝｱｽﾞｽﾞﾄﾂｯｴﾁﾞｳｱ
1710 DATA ｶﾐｵﾋｿﾞｽﾁﾞ■ﾄﾊｷｱﾀﾊｽﾞｯｴﾍﾞﾆｳﾁｧ!ﾕﾚﾗｱｷﾞﾞﾋﾞﾛﾗｱ,ﾋﾚｷ!ﾏｸﾅｴﾇｾﾒ!ｽﾞｳｼﾞﾇｲｵｱ
1720 DATA ｲﾊｽﾞｳｼﾞﾋｳｳﾌﾅﾁﾞ,ﾌｷﾞｽﾊﾇﾐﾋ!ｲｹﾊﾀｴｹﾃｱ,ｼｲﾖｺ!ﾖｴｽﾕﾗｱ,ｶｶ!ﾀﾊｳﾁﾄﾞ!ｷﾝｧﾝﾁﾛﾚｷﾔｽﾛﾈｱ
1730 DATA ﾝﾚﾔﾊｷﾞｳﾁﾘ!ｾｹﾞﾝｽﾇｳｵｱ,ﾀｴｷｲﾊｻﾀﾞｴｷﾞｶﾈｽｽﾇ!ﾕﾚﾎﾞﾜﾔﾊｧﾅﾞﾜﾏﾞｴｽﾁﾊｷｱｳ■ﾄﾅ■ﾄｹﾚﾊｽﾞｭｱ
1740 DATA ﾆﾇ!ﾌﾅﾃｽｷﾗｻｼﾈﾁﾞﾅｱ!ﾋﾕｸ!ﾍﾁﾃﾅ■ﾄｻｳｱ,ﾗｹﾅ■ﾄﾌﾁｱﾀﾊﾍﾁﾃﾋｶﾐｵﾊﾖｹﾑﾂｧｸﾙﾌﾘｳﾄｹﾛﾁﾞﾜｴｱ
1750 DATA ｶｶ!ｶﾈｽｻﾀｿｳﾆﾚﾖｴｽﾕｱｼｲ!ｲﾊｽﾐﾎｳｸ!ｲｹｧﾏﾜﾏﾞｾﾊｽﾞｭｱ
1760 DATA ﾝｽﾊﾕ■ﾁﾅﾞｷﾂﾋ!ﾆﾞﾅﾞﾔﾃｷｵﾚ!ﾏﾙﾁﾞｽﾔﾊﾁﾞﾀﾞｱ,ﾖﾚｽﾄｹﾛｱｻﾊﾍ/ﾋﾕﾚｷﾘ!ﾆｳｽｯﾇｽﾄｹﾛｱ
1770 DATA ﾇｽﾊｻﾀﾞｴﾔﾅﾞﾜﾏﾞｴｽﾞｭｱ,ｶｶ!ﾀﾊﾃｵﾋﾕﾐｹｾﾞｽﾊﾃｵｱ,ｲｹﾊｷﾎﾞﾋ!ｿｳﾆﾚﾂｷﾘｯﾔ■ﾁﾄﾞﾊﾇ!ｸｾﾞｼﾛﾁｱ
1780 DATA ﾄﾞﾞｿﾃﾊｺﾞﾋ!ｲｹｧﾏﾜﾏﾞｾｱ,ﾄﾞﾞｿﾃﾊﾕﾐﾊﾆｷﾇ/ﾚ//,ｿｳﾆﾚﾃﾚｸﾞﾋ!ｽﾞﾊｾｷﾞﾁｧｴﾃｽﾁﾞｾｱ
1790 DATA ﾂｵ■ｱﾔ■ﾄｺ!ﾅﾞﾜﾏﾞｴｱ,ｶﾐｵﾆﾞｷ!ﾌﾘｳﾁﾞｱ,ｲｳﾁﾞｽﾞｭｱ,ﾝｽﾊ!ﾑﾆﾑｧ!ｼｷﾞｿｱ
1800 DATA ｼｲ!ﾀﾊｷｸﾞﾄﾞ!ｿｷｳﾇﾂﾘﾋﾞﾚ!ｳﾇｽｵﾊﾍﾞｹﾞｧﾄﾇｳﾛﾗｱ,ｾﾎﾞﾄﾋ!ｲﾊｽﾐﾇｱ
1810 DATA ﾋｻﾊﾆｷｷﾘ!ｿﾞｽﾊﾍｹｧﾅﾙ!ﾑﾇﾃｺﾁｱ,ｷﾁｳﾌﾊｳﾁｷﾞ!ｲ■ﾁｱ,ｷﾝﾇｳﾁｧ!ｶｸ!ﾝﾁﾛﾚﾗｴﾇﾆ■ﾁｱ
1820 DATA ｶｶﾌｳｷﾆﾃﾞﾂｧ!ﾄﾇｳﾛﾁｱ,ﾍﾚﾏﾞｺﾁﾃｵｷﾞｲ■ﾁｱ,ﾃｵｧﾄﾞﾇｷｷｺﾞﾚﾅ!ﾆﾞﾅﾕﾐｷﾞﾝﾛ!ﾑﾂﾅﾆ■ﾁｱ
1830 DATA ﾌｷﾙｷｷﾞﾌｸ!ﾂｳｼﾆ!ｷﾌﾞｧﾄﾇｳﾛﾁｱ,ﾍﾞｹﾞﾇﾋ/!ﾅﾚｽﾞｮﾞﾋﾞﾞｷﾞｲﾚﾀｴﾁﾞｱ
1840 DATA ﾋｻﾊﾆｷｷﾘ/ﾄﾞﾞｿﾃﾊﾗﾜｳｧﾄﾇｳﾛﾁｱ,ﾆｷﾇﾋ/!ﾄﾞﾞｿﾃﾊﾁﾄｷﾞｲ■ﾁｱ
1850 DATA ﾄﾞﾞｿﾃﾊｷﾍﾞﾅｷﾞ/!ﾋｳ■ﾄｳﾁｱ,ｶﾐｵﾋ!ﾐﾁﾞｶｶｳﾆﾚｲｹﾇ/ﾁｳﾅｴﾄﾞｸﾆｳｱ,ｸﾗｸﾐﾔﾙｧ!ﾄﾇｳﾛﾗｱ
1860 DATA ﾕﾐｧﾑﾄｳﾚﾅ/ﾅﾃｿﾞﾞﾕﾐｷﾞﾌｷﾙ!ｲﾆﾁﾋｿｳﾆﾚﾂｷﾘﾇﾑﾅｼﾛﾁｱ
1870 DATA ｷﾆﾃﾞﾂﾄﾞｷﾎﾞｧﾁﾁｹﾅ/ｷﾎﾞﾋｽｾﾞｷﾇｹｾﾞﾛｼ■ﾁｱ
1880 DATA ｶｶｸﾆﾋｻﾊﾆｷﾇﾋ/!ｼｷﾞｽﾔﾅﾓﾁ!ﾅﾞﾘｻﾞﾞﾊｺﾞ!ｷﾞｲ■ﾁｱ
1890 DATA ﾍﾁﾃﾊﾌｷｺﾞｷﾞ!ﾌﾅﾃﾇﾆﾙ/!ﾃｳﾇ!ｽﾞﾊ!ｾｷﾞﾁｧｲﾘﾝｽ!ｲﾆﾁｧｶﾀ■ﾁｱ
1900 DATA ｲﾆﾁﾊｶｷｺﾞﾄﾞ!ｻﾊﾗﾇﾎｳﾝｷﾞﾔﾅﾞ■ﾁｱﾀｽﾄ!ｻｻﾇ!ｲﾘﾁﾆﾚﾄﾞﾞｿﾃｷﾞ!ｴﾐﾛﾁｱ
1910 DATA ﾑﾗｱｼﾛﾋﾞｶｶｳﾆﾚﾂｷﾘｧｵﾚﾄﾞｲﾜｴｱ
1920 DATA ｽｷﾇ/ﾄﾞﾞｿﾃﾊｺﾞﾊﾐｵﾇ/ｽﾞｭｲｹﾆﾚﾀﾛﾋ!ﾌﾅｾｽﾞﾊｺﾒﾙﾅﾆﾙ/ﾜｵｼ■ﾁｱ
1930 DATA ﾃｵﾋ/ﾕﾐﾎ!ﾅﾞｷﾂﾋ////,ｲﾊｽﾐﾎﾊ!ｳﾙｹﾞﾂﾋ/ﾁﾁﾞﾌﾅﾃﾁﾞｺﾁﾞｱ
1940 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1950 REM ■      Programed & story  by ---- T,Igarashi   for PC-8801mk2SR   ■
1960 REM ■      Test play & advice by ---- T,Igarashi                      ■
1970 REM ■                                 K,Thukamoto                     ■
1980 REM ■      Transplant          by ---- ﾄｼﾁｬﾝ 25 ｻｲ for MZ-2200          ■
1990 REM ■              Can you finish this game ?                          ■
2000 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

評…きまってるぜ(影)

史上最〇のコンビ!?

かげさん & つぐみさん

by. うまさん

by うまさん

評…いいね，いいねー(影)

ふざけてないで早く助けてよ!

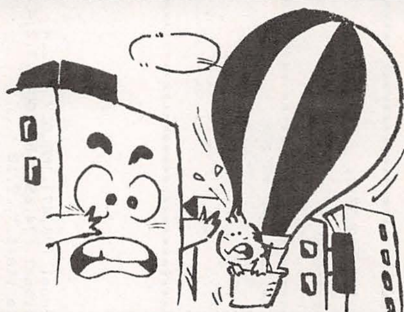
主よ

by KIT

★昔からベーマガを購読していた友人から意外な事実を知らされた。なんと，このベーマガが月刊誌になる前は「ラジオの製作」の付録だったと…。本当ですか。(東京都八王子市・**水本一明19才**)……**【編：本当だよ。】**

MZ-2500(M25-BASIC)用

メロディー バルーン



コエダ　家具

⊙最初に

気球は　夢のカタマリです。
スズメは　日常の目標で,
機雷は　悪の権化であって,
ＵＦＯは　友以外の
何者でもないのです。
ストーリーなんてものは
ないのです。

⊙さわってみると

打ち込んで,デバッグして,ＲＵＮしても,どうすればよいのかわからない。やたらとキーを押していると，いきなりスタート。な，何だ？　気球がさがり続けている。ん？「パーン」。………そして再びデモなのです。

⊙その前に聞け

スタートはスペース・キー，ゲーム中のＰＡＵＳＥが[ＥＳＣ]キー，気球はスペース・キーを押していると上昇，はなすと下降します。

スズメを気球のカゴのところでつかまえると，ポイントになります。機雷とＵＦＯには，どこが当たっても（本当は気球の右上は判定していないのでセーフ）だめです。ビルは，気球の右半分に当たってもセーフなので，右半分がビルをかすっていながら下降できます。

ＵＦＯというのは，スズメを１羽でも逃がすと出現します。友であっても常識はわきまえて，つき合ってください。ポイントを高くしてくれる，いい奴です。というのは，ポイントはＵＦＯのいないとき，スズメ×10，ＵＦＯのいるときは（ＵＦＯの列の数）×20がスコアに加算されます。気球は一つだけです。

⊙まあ,もうちょっと待て

アイデアはベーマガ83年8月号Ｐ6用「メロディ・バルーン」からきていますが，プログラムはぜんぜん知りません(たしかマシン語を使ってた……)。デモも似せました。上昇，下降音は２重和音です。ゲーム中のスペース・キー入力はinkey＄だとスペース・キーを連射しても，すこしの間上昇を続けてしまうため，inpで直接入力しました。思っていたよりプログラムが短くなって，驚きました。

⊙じゃあ,そういうことで

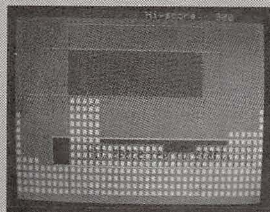
710行のplay文のはじめ二つの〝〟の中の１○○のところの数字を大きく(255以下）すると，ゲームが倍ちかくまで速くなります（三つとも同じ数字だよ)。プログラム中の＆Ｈは＄におきかえられます。ＲＥＭ文はいりません。

⊙おっと，そうそう

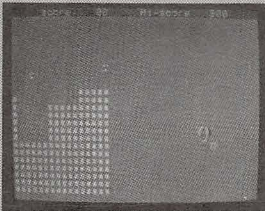
スズメ２羽を一度につかまえると，エキストラ・ポイントです。スズメのキャラは84年12月号ＭＺ-1500用「ＳＰＡＲＲＯＷ」,機雷は85年５月号ＭＺ-1500用「Poe Suit」のものを使わせていただきました。

⊙しかし

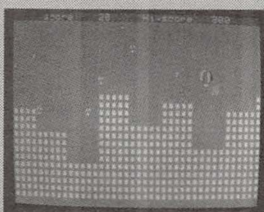
このごろ長ぁ〜〜〜いプログラムの多いこと!!私がＭＺ－1500ユーザーのころは，フツーのものがたくさんあって楽しかったのに，今となってはイヤに



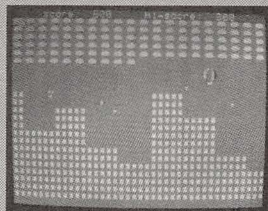
▲《写真１》タイトル画面。スペース・キーでスタート！



▼《写真２》突然はじまるから気をつけよう。ほら上昇しなきゃ



▲《写真３》うーん，快適，快適。先はまだまだ長そうだぞ



▼《写真４》スズメをのがすとＵＦＯが現れる。きびしいぞこれは

★私は，ＯＦコーナーに載るために，ベーマガの上で３年修業しました。ちょっとちがったかな？（栃木県那須郡・ドカン!!16才）……【編：ベーマガをつけ物石にしちゃだめです。影：ましてや，ベーマガをつけちゃだめ！】

なって打ち込まなくなりました。

ところで，さすがに8ビット中最高の機械です。速い!! 僕には作る前から『これは遅くなるゾ』と思い込むクセがあったのですが，それもスッとんでしまいました。

それでは大阪の河内の生まれの私はこれで失礼します。ほな，さいなら!!

おっと，playの強制ストップおよび音長制限解除はBM87年7月号MZ25「奇跡の品物」を参考にしました。

★　★

《第1表》主な変数表

Y	気球の高さ
SC	スコア
HS	ハイスコア
BH	ビルの高さ
UF	UFO左右の判定
FF	UFOの列の数
K, K$	キー入力関係
PE$, SS$	画面判定関係
BL	ビルのカウント
C$	カーソル・コントロール
SP$	スペース
BL$	ビルのキャラ

メロディーバルーンのプログラム・リスト

```
 10 clear &HFFF0:gosub *PCG
 20 gosub *OPENING
 30 gosub *INIT1:gosub *SCORE
 40 K$=inkey$
 50 out 232,19:K=inp(234) and 2
 60 key 0,"":if K$=chr$(27) then gosub *PAUSE
 70 if K=0 then Y=Y-1
 80 if K<>0 then Y=Y+1
 90 if (Y<0)+(Y>21) then Y=-(Y>21)*21:goto *OVER
 100 gosub *ROLL:gosub *CHARA
 110 P1$=left$(PE$,2)
 120 if (instr(P1$,"ｶ")=0)*(instr(P1$,"ｹ")=0)*(instr(PE$,"ｷ")=0)*(instr(PE$,"ｸ"
)=0) else *OVER
 130 if instr(right$(PE$,2),"ｵ")<>0 then
 131 if right$(PE$,2)="ｵｵ" then SC=SC+(FF*2-(FF=0))*5 else SC=SC+FF*2-(FF=0)
 132 locate 30,Y+2:print "  ";:gosub *SCORE:call &HFFF0:play ,,"fa>c48<"
 133 end if
 140 screen 0:locate 30,Y:print "  ";C$;"ｱｲ";C$;"ｳｴ";C$;"  ";:screen 1
 150 play "n"+str$(60-Y),"n"+str$(64-Y):goto 40
 160 *CHARA     :'***************************************************
 170 if rnd(1)>.2 then 210
 180 YY=int(rnd(1)*(19-BH-FF))+4+FF:if rnd(1)<.5 then 200
 190 locate 0,YY:print "ｵ";:goto 210
 200 locate 0,YY:print "ｶ";
 210 if UF=0 then 250
 220 CF=$B7+(UF and 1):locate 0,1:print chr$(CF);
 230 UF=UF+1:if UF>40 then FF=FF+1:UF=1
 240 return
 250 SS$=scrn$(39,4)+scrn$(39,5)+scrn$(39,6)+scrn$(39,7)+scrn$(39,8)+scrn$(39,9
)+scrn$(39,10)+scrn$(39,11)+scrn$(39,12)+scrn$(39,13)+scrn$(39,14)+scrn$(39,15)+
scrn$(39,16)+scrn$(39,17)+scrn$(39,18)
 260 if instr(SS$,"ｵ")<>0 then UF=1:FF=1
 270 return
 280 *ROLL      :'***************************************************
 290 locate 0,1:print chr$(18);:locate 1,FF:print left$(SP$,72-FF*3);
 300 if BL=0 then BH=int(rnd(1)*11)+4
 310 BL=-(BL+1)*(BL<>4)
 320 print left$(BL$,BH*3);
 330 PE$=scrn$(30,Y+1)+scrn$(30,Y+2,2):return
 340 *SCORE     :'***************************************************
 350 cgen:locate 5,0:print using "score:####0";SC;:cgen 1
 360 return
 370 *INIT1     :'***************************************************
 380 SC=0:UF=0:FF=0:BL=0:Y=12
 390 *INIT2     :'***************************************************
 400 for I=1 to 23:locate 0,I:print chr$(23);:next
 410 cgen:locate 20,0:print using " Hi-score:####0";HS;:cgen 1
 420 return
 430 *PAUSE     :'***************************************************
 440 call &HFFF0:play ,,"a32d16"
 450 cgen:screen 0:locate 17,12:print [2] "PAUSE!";
 460 if inkey$="" then 460
 470 locate 17,12:print spc(6);:screen 1:cgen 1
 480 call &HFFF0:return
 490 *OVER      :'***************************************************
 500 screen 0:locate 30,Y:print "  ";C$;"ｺｻ";C$;"ｼｽ";C$;"  ";
 510 play ,,,"a2"
 520 pause 20:locate 30,Y+1:print "  ";C$;"  ";:screen 1
 530 if UF mod 2=0 then locate 0,1:print " ";
 540 if SC>HS then HS=SC
 550 goto 20
 560 *OPENING   :'***************************************************
 570 cls 2:gosub *INIT2
 580 line (70,15)-(240,190),14,B
 590 line (20,40)-(260,87),14,B
 600 line (50,130)-(310,160),13,B
 610 paint (91,41),12,14
 620 paint (51,131),2,13
 630 symbol (75,47),"MELODY",3,2,4:symbol (78,47),"MELODY",3,2,4
 640 symbol (71,65),"BALLOON",3,2,4:symbol (74,65),"BALLOON",3,2,4
 650 symbol (95,138),"Hit space key to start.",,2,10
 660 key 0,""
 670 K$=inkey$:if K$=" " then cls 3:return
 680 gosub *ROLL:goto 670
 690 *PCG       :'***************************************************
 700 kmode 0:klist 0:def int A-Z:click off:sound 7,246
 710 poke &H99DE,0:play "18o4","18o4","15606","o2s0m5000"
 720 C$=chr$(31,29,29):SP$=string$(24,chr$(31,29,32)):BL$=string$(14,chr$(30,29
,185)):HS=30
 730 init "crt:40,25,0":init "crt2:320,200,16":priority &HFF00,0:cgen 1
 740 for I=177 to 189:read A$
 750 def chr$(I)=hexchr$(A$)
 760 next
 770 def chr$(32)=hexchr$(string$(48,"0"))
 780 poke &HFFF0,6,2,223,35,201
 790 screen ,,1:paint (0,0),1
 800 line (0,0)-(319,7),4,BF
 810 line (0,192)-(319,199),9,BF:screen 1,(0,1),0,(0,1)
 820 return
 830 'data      :'***************************************************
 840 data 070B2B334B234B23 1E386870E8E0E8E0 1E3C7C7CFCFCFCFC    :'BALLOON
 850 data E0F0F8F8F8F8F8F8 783C3E3E3F3F3F3F 0000000000000000    :'BALLOON
 860 data 6313030301040707 E070201008040000 FC7C3C1C0E040707    :'BALLOON
 870 data F8F8F8F0E020E0E0 3F3E3C3870200000 000000000020E0E0    :'BALLOON
 880 data 3C7E424299FF7E18 00665A7E00181866 20665A3C10985876    :'SPARROW
 890 data 0000183C34180000 001000064C180800 0000183C34180000    :'BOMB
 900 data 0F1F7FFFFF7F1F00 000410080000201C 0F1F3F3F1F00201C    :'UFO
 910 data E0F0FCFEFE1CF000 0000000000C00870 E0F0F8F8F0A00870    :'UFO
 920 data FF81BFBFBFBFBFFF 0000000408120400 00003E3E3E3E3E00    :'WINDOW
 930 data 0210080000300800 0210080000300800 0210080000300800    :'clash!
 940 data 0040448800020010 0040448800020010 0040448800020010    :'clash!
 950 data 4000112202000707 4000112202000000 4000112202000707    :'clash!
 960 data 0C0000100840E0E0 0C00001008400000 0C0000100840E0E0    :'clash!
```

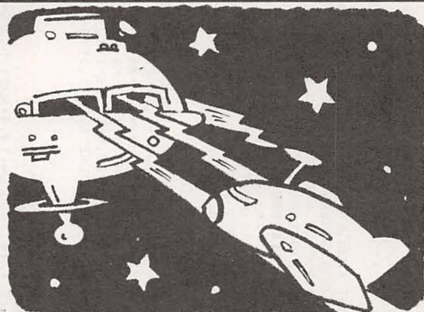
★　★

★笑って頼朝，くさって影さん，ふとって○○○さん。○○○は言わなくたって，わかるね，影さん！（神奈川県横浜市・**リンクみぞロ14才**）……【**影**：そりゃー…。**つぐ美**：くさいって，影さん。**編**：するどい逆襲！】

PASOPIA7用

沙羅（さら）

お好み焼きはこれからだ



異　変

…もう時間がないのだ。シェルターに入れたのは全人口の1％にもみたない……。

装置は自動的に働いてくれる。…言いにくいことだが，君があの機で太陽にとびこんでくれれば太陽はもとにもどる。

我々の第5惑星は太陽からあまりにも遠い。君がたどりつくには各惑星の重力を利用して加速していくしかない。

ただ，惑星管理システムが死んだ今，惑星の防衛システムが君を攻撃してくるだろう……。

遊びかた

自機は2468で8方向に動き，シフトキーで弾を撃ちます。弾は貫通弾で，3連射できます。

ある程度スクロールさせると，レーザーをぶっぱなす，とっても弱い親玉が出現します。中心を何発か撃ってやっつけてください。

自機はダメージ＋残機制です。2回ダメージを受けるとやられてしまい，2機やられるとゲーム・オーバーですよ……。

4面をクリアするとスピードが1段階あがって，1面からはじまります。

なお，パワーアップはありません。

プログラム

スクロールやプロミネンスその他はマルチページを使っています。パソ7はテキストが8ページあるので，いろいろと楽ができます。

STOP キーや ESC キーがきかないときは，GRAPH キーといっしょに押してみてください。

つけたし

デモらしきものがスタートとクリア，ゲーム・オーバー，全面クリアのときにでます。

《第1表》変数表

B(,), D( ), DV( ), SO	……BGM用
SC, SN, ST, LV	……スコア，面数，周回数，スピード
FG, LF	……残機数，ヒットポイント
BS, BV	……親玉フラグ，親玉HP

敵は直進してくるのと，ジグザグに飛ぶもの，じりっじりっとにじりよってくるものの3種類があります。シューティング・ゲームにしては少ない。うん。

最初にスピードが入力できます。ゼロが最高速です。

●**参考**　コナミ「沙羅曼蛇」

P.S.　タイトルで1～4のキーを押すと面が選べます。

CHECKER FLAG

編：沙羅曼蛇もどきですね。

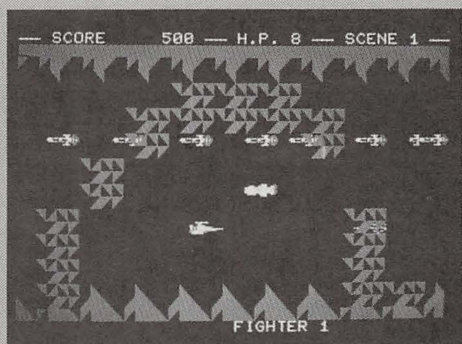
Dr.D：そのようだな。マシン語を使っているので動きが速くていいな。それから，ちょっと気になったのだが，初期化の時間が長いことじゃ。あまり長いとゲームをする気になれないぞ。

編：それにしてもゲーム・オーバーはいつ見てもいやですね。

Dr.D：割り込みルーチンでも付けてゲーム・オーバーのデモを飛ばせるようにしたほうがいいな。

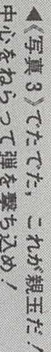


◀《写真1》タイトル・デモ。うーん，なかなかこってるぞ

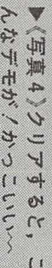


▶《写真2》沙羅曼蛇もどきのおもしろゲーム。プロミネンスまで現れる

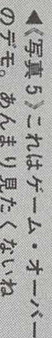
★まもなく○○通りに影さんがまいります。あぶないですから，5メートル以上おさがりください。（埼玉県川口市・ペンネームはJ.J15才）……【**影**：はい，さがって，さがって。**編集長**：そうか給料をさげてほしいか。】



◀《写真3》でたでた，これが親玉だ！中心をねらって弾を撃ち込め！



▶《写真4》クリアすると，こんなデモが！かっこいい〜



◀《写真5》これはゲーム・オーバーのデモ。あんまり見たくないね

沙羅のプログラム・リスト

```
10 GOTO 1200
20 GOSUB 1010
30 '■■■■■||||■■■■■■■■|| main ||■■■■■■■■■||||■■■■■
40 A=USR(0):SOUND=(0,B(0,SO)):SOUND=(2,B(1,SO)):SOUND=(4,D(SO))
50 SOUND=(8,D(SO)+1):SOUND=(9,DV(SO)):SOUND=(5,DV(SO))
60 IF BS THEN SOUND=(10,119-SO MOD 16):SOUND=(11,4):GOTO 80
70 SOUND=(3,2):SOUND=(1,2)
80 SO=(SO+1) MOD 384:FOR I=1 TO LV:NEXT:IF BS GOTO 350
90 IF PEEK(&HD500) GOTO 170
100 IF PEEK(&HD501) GOTO 140
110 IF (PEEK(&HD502)+PEEK(&HD503)*256) MOD 416=0 GOTO 330
120 GOTO 40
130 '■■■■■||||■■■■■■■■|| destroy ||■■■■■■■■■||||■■■■■
140 PLAY "164o4gfbb":SC=SC+1:POKE &HD501,0
150 FOR I=0 TO 7:SCREEN ,,I:LOCATE 9,1:PRINT USING "#####";SC:NEXT:GOTO 110
160 '■■■■■||||■■■■■■■■|| damage ||■■■■■■■■■||||■■■■■
170 LF=LF-1:FOR I=0 TO 7:SCREEN ,,I:LOCATE 25,1:PRINT USING "#";LF:NEXT
180 NOISE "m0116o1c":IF LF THEN POKE &HD500,0:GOTO 110 ELSE PLAY "p16z"
190 FOR I=0 TO 15:CIRCLE(PEEK(&HD505)*8+4.PEEK(&HD504)*8-4),I,3,,,.3
200 SOUND=(0,I+20):SOUND=(1,I):SOUND=(6,4):SOUND=(7,I*I/15)
210 SOUND=(14,5):SOUND=(15,I*I/15):FOR J=0 TO 30:NEXT:NEXT
220 IF FG GOTO 300 ELSE POKE &HE105,&HC2:SCREEN 2:GOSUB 1390
230 CIRCLE(0,300),150,7:CIRCLE(0,306),140,7,,,1.3
240 PAINT(0,160),7:CIRCLE(260,50),25,7,1.57,4.8,.8
250 CIRCLE(260,50),20,7,1.57,4.71,1.9:PAINT(245,50),7:CIRCLE(160,100),10,7
260 PAINT(160,100),7:FOR I=0 TO 29:SOUND=(6,4+RND):SOUND=(7,15-I*.5)
270 FOR J=0 TO 3:CIRCLE(160,100),I*I*.2,7,((J*157+I*10) MOD 628)*.01,((99+J*157+
I*10) MOD 628)*.01:NEXT:NEXT
280 BS=0:LOCATE 27,23:PRINT "GAME OVER":OUT &H30,&H7F:PLAY "p16z":SC=0:SN=0
290 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:SCREEN 0,0,0,0:ST=0:GOTO 1370
300 A=((PEEK(&HD502)+256*PEEK(&HD503))¥32)*32:POKE &HD502,A MOD 256
310 POKE &HD503,A¥256:FG=FG-1:PLAY "p4z":CLS 2:GOSUB 1140:GOTO 30
320 '■■■■■||||■■■■■■■■|| boss ||■■■■■■■■■||||■■■■■
330 PLAY "p16":BS=64:FOR I=0 TO 3:SCREEN ,,I-(I>1)*2:LOCATE 1,12
340 PRINT "Danger ! A big enemy is approaching !!":NEXT:SCREEN ,,0:GOTO 40
350 IF BS=1 GOTO 430 ELSE IF BS>2 THEN BS=BS-1:GOTO 100
360 IF PEEK(&HD504)-19 THEN POKE &HDFE1,254+3*(PEEK(&HD504)<19):A=USR2(0):PLAY"p
64z":GOTO 360
370 CLS 2:POKE &HD500,0:PLAY "p16z":BV=10+SN*5+ST*30
380 FOR I=0 TO 7:SCREEN ,,I,I MOD 4:FOR J=5 TO 20:LOCATE 0,J:PRINT SPACE$(40)
390 NEXT:Y=6+I MOD 4+(I MOD 4=3)*2:FOR J=1 TO 5:PUT%A(20-J,Y),H:NEXT
400 IF I<4 GOTO 420 ELSE FOR J=0 TO 3:COLOR 5:LOCATE 0,Y+J*2+1:K=3*(J=0 OR J=3)
410 PRINT MID$(SPACE$(10-K)+STRING$(10-K,"-"),(I-4)*(5-K/3)+1,15-K):NEXT:COLOR 7
420 NEXT:FOR I=&HD510 TO &HD52D:POKE I,0:NEXT:POKE &HE105,&HC9:BS=1:GOTO 40
430 POKE &HD510,1:POKE &HD512,28:A=PEEK(&HD502) MOD 4:POKE &HD511,11+A+(A=3)*2
440 IF PEEK(&HD500) GOTO 170
450 IF PEEK(&HD501)=0 GOTO 40
460 POKE &HD501,0:BV=BV-1:NOISE "164o1fagba":IF BV GOTO 40
470 '■■■■■||||■■■■■■■■|| clear ||■■■■■■■■■||||■■■■■
480 FOR I=0 TO 145:SOUND=(6,4+RND):SOUND=(7,I/10):SOUND=(14,4+RND):SOUND=(15,I/1
0)
490 COLOR 6:A=PEEK(&HD502) MOD 4:LOCATE 20+INT(RND*20),6+A+(A=3)*2+INT(RND*9)
500 PRINT "●";CHR$(29);" ":NEXT:COLOR 7
510 PLAY "p16z":POKE &HE105,&HC2:BS=0:SN=SN+1:A=416*SN
520 CLS:POKE &HD504,1:POKE &HD505,1:POKE &HDFE1,255:B=USR2(0)
530 GET(0,0)-(23,7),T0:POKE &HD502,A MOD 256:POKE &HD503,A¥256:SCREEN 1,0,0,0
540 WIDTH 80:FOR I=0 TO 50:LOCATE RND*78,RND*23:PRINT CHR$(249+RND*6);"・":NEXT
550 PUT(68,46),T0,PSET:LOCATE 35,20:PRINT "Good luck.":PLAY "p1z":SCREEN 2
560 WIDTH 40:GOSUB 1390:CIRCLE(160,100),6:PAINT(160,100):FOR I=1 TO 4
570 FOR J=0 TO 30:LINE(160+COS(J*.2)*I*30,100+I+SIN(J*.2)*I*18)-(160+COS(J*.2+.0
8)*I*30,100+I+SIN(J*.2+.08)*I*18),PSET:NEXT
580 X=160+COS(I*.6+SN*1.5+ST*6)*I*30:Y=100-SIN(I*.6+SN*1.5+ST*6)*I*18+I
590 CIRCLE(X,Y),3,2-I MOD 2:PAINT(X,Y),2-I MOD 2:NEXT:X1=-30:Y1=0:PSET(X,Y)
600 FOR I=3 TO 4-SN STEP -1:U=160+COS(I*.6+SN*1.5+ST*6)*I*30:V=100+I-SIN(I*.6+SN
*1.5+ST*6)*I*18
610 X1=X1+SGN(U-X)*10:Y1=Y1+SGN(V-Y)*10:X=X+X1*.1:Y=Y+Y1*.1:X1=X1*.9:Y1=Y1*.9
620 LINE-(X,Y),PSET,6:IF (ABS(X-U)>3)+(ABS(Y-V)>3) GOTO 610 ELSE NEXT
630 IF SN<4 THEN LOCATE 18,0:PRINT "GO !":PLAY "p2z":SCREEN 0:GOTO 20
640 '■■■■■||||■■■■■■■■|| ending ||■■■■■■■■■||||■■■■■
650 SCREEN 0:COLOR=(3,4,0):CONSOLE 8,10:COLOR 2:LOCATE 0,7:PRINT "NO SMOKING"
660 RESTORE 1980:LINE(10,64)-(309,79),PSET,1,BF:LINE(10,80)-(309,143),PSET,3,BF
670 FOR I=0 TO 11:READ A$:LOCATE 20-LEN(A$)/2,17:COLOR 7:FOR J=1 TO LEN(A$)
680 PRINT CHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-1);:NEXT:PRINT:FOR J=0 TO 9+7*(I=11):PRINT
690 Y=110-COS((I*10+J)/40)*30:LINE(10,Y)-(309,Y),PSET,1
700 LINE(159-SIN((I*10+J)/40)*40,Y-1)-(160+SIN((I*10+J)/40)*40,Y-1),PSET,2
710 FOR K=0 TO 700:NEXT:SOUND=(0,478+J*10):SOUND=(1,J):NEXT:NEXT
720 PLAY "p16z":FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:LOCATE 15,12:PRINT "TRY AGAIN."
730 PLAY "p1p1p1z":SN=0:ST=ST+1:LV=LV-20:CONSOLE 0,25:COLOR=(3,7):GOTO 1370
740 '■■■■■||||■■■■■■■■|| demo ||■■■■■■■■■||||■■■■■
750 SCREEN 2,,,,1,1:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I-(I=3)*4):NEXT
760 GOSUB 1390:CIRCLE(0,310),180,3:PAINT(0,199),3
770 FOR I=0 TO 400:LINE(RND*170,RND*67+130)-STEP(10,3),AND,1:NEXT
780 CIRCLE(100,40),20,6,4.71,1.57:CIRCLE(100,40),20,6,4.71,1.57,2
790 PAINT(115,40),6:CIRCLE(240.80).10.2:PAINT(240,80),2:SCREEN ,,,0,0
```

★私はこの本を買いはじめて3か月しかたっていないので聞きますが，ＯＦってなんですか？影さんって，編さんですか？(東京都江東区・**サンライト16才**)……【**影**：ＯＦとはここで，私が影で，編くんはそこにいるぞ。】

```
800 GOSUB 1390:FOR I=0 TO 100:LINE(205+RND*90,120)-STEP(0,-RND*16),PSET,1:NEXT
810 LINE(200,120)-(300,130),PSET,2,BF:FOR I=0 TO 200:A=RND*313:B=RND*50
820 LINE(250+COS(A/100)*B,121+SIN(A/100)*B*.8)-STEP(0,7),PSET,2:NEXT
830 CIRCLE(250,120),50,7,,3.14:FOR I=42 TO 44:CIRCLE(250,120),I,7,2,2.7:NEXT
840 SCREEN ,,0,0,1,1:LOCATE 15,12:COLOR 7:PRINT "S  A  L  A"
850 LOCATE 9,15:PRINT "Please press any key ."
860 A$="":WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:A=VAL(A$):SN=(A>0)*(A<5)*(VAL(A$)-1):CLS 1
870 LOCATE 2,12:FOR I=1 TO 10:PRINT MID$("One day...",I,1);
880 NOISE "s0m1o1l16cp32z":NEXT:PAINT(115,40),7,0:FOR I=0 TO 25
890 CIRCLE(240,80),I*I*.04,7:LINE(240,80-I*I*.5)-STEP(0,I),PSET,7
900 LINE(240-I*I*.5,80)-STEP(I,0),PSET,7:LINE(240,80+I*I*.5)-STEP(0,-I),PSET,7
910 LINE(240+I*I*.5,80)-STEP(-I,0),PSET,7:SOUND=(6,5):SOUND=(7,15-I*.6):NEXT
920 PLAY "p16z":CLS 1:SCREEN ,,,,0,0:U=200:V=118
930 SOUND=(6,4):SOUND=(7,U*.065+2):SOUND=(0,20+U*.28):SOUND=(1,U*.065+2)
940 FOR I=0 TO 1:LINE(U-8,V-2)-(U+8,V+2),XOR,7:LINE(U+2,V-8)-(U-2,V+8),XOR,7
950 NEXT:U=U-3:V=V-1:IF U>0 GOTO 930 ELSE FOR I=0 TO 1000:NEXT
960 FOR I=&HD500 TO &HD52D:POKE I,0:NEXT:POKE &HD504,5:POKE &HD505,0
970 FOR I=0 TO 18:POKE &HDFE1,191:POKE &HD502,0
980 SOUND=(6,4):SOUND=(7,I*.8):SOUND=(0,20+I*2):SOUND=(1,I*.8)
990 A=USR2(0):FOR J=0 TO 10:NEXT:NEXT:SCREEN 0:PLAY "p16z":RETURN
1000 '■■■■||||■■■■■■■■|| set up |||■■■■■■■■||||■■■■■
1010 SCREEN ,,0,0:CLS 3:COLOR=(1,1):COLOR=(2,2):COLOR=(3,7)
1020 A$="■■■◤◤  ◥":B$="◤■◢◣◢◣  ◣":CO=2-SN MOD 2:COLOR CO
1030 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 9:LOCATE J*4,2+I:PRINT MID$(A$,I*4+1,4)
1040 LOCATE J*4,23-I:PRINT MID$(B$,I*4+1,4);:NEXT:NEXT
1050 FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 1:SCREEN ,,I-1,I-1:GET%T(1,2+J*19)-(39,4+J*19),T0
1060 GET%T(0,2+J*19)-(0,4+J*19),T1:SCREEN ,,I,I:PUT%T(0,2+J*19),T0,CO
1070 PUT%T(39,2+J*19),T1,CO:NEXT:NEXT
1080 RESTORE 1760:FOR I=0 TO SN*2:READ A$:NEXT:READ B$:A$=A$+B$
1090 FOR Z=0 TO 3:FOR I=0 TO 12:K=VAL("&h"+MID$(A$,I*2+1+Z*26,2))
1100 FOR J=0 TO 7:SCREEN ,,4+Z,4+Z:IF (K AND 2^(7-J))=0 GOTO 1130
1110 FOR A=0 TO 1:LOCATE ((I*8+J) MOD 10)*4-Z,((I*8+J)¥10)*2+3+A
1120 PRINT MID$("◥◢◥◥ ◢◤",A*4+1,4);:NEXT
1130 NEXT:NEXT:NEXT
1140 LF=2:FOR I=0 TO 7:SCREEN ,,I:COLOR 7:LOCATE 0,1
1150 PRINT USING "── SCORE #####00 ── H.P. # ── SCENE # ──";SC;LF;SN+1+ST*4
1160 LOCATE 20,24:PRINT USING "FIGHTER #";FG;:NEXT
1170 POKE &HD504,17:POKE &HD505,17:POKE &HD500,0:POKE &HD501,0
1180 FOR I=&HD506 TO &HD52D:POKE I,0:NEXT:SO=0:RETURN
1190 '■■■■||||■■■■■■■■|| initialize |||■■■■■■■■||||■■■■■
1200 CLEAR,&HD4FF:DEFINT A-Z:CLS:WIDTH 40:SCREEN 0,,0,0:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8
1210 COLOR 7,0,7:PRINT "Please wait.":IF PEEK(&HE100)=213 GOTO 1260
1220 FOR I=0 TO 32:S=0:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
1230 POKE &HDFE0+I*32+J,A:S=S+A:NEXT:READ A$
1240 IF S+I*256=VAL("&h"+A$) THEN NEXT ELSE PRINT "Check error in"1390+I*10:END
1250 DEF USR1=&HE282:A=USR1(0)
1260 DEF USR0=&HDFFB:DEF USR2=&HDFE0
1270 DIM T0(60),T1(3),B(1,383),D(383),DV(383),H(183):RESTORE 1850:J=0
1280 READ A,B:FOR I=1 TO A*4:B(0,J)=B:J=J+1:NEXT:IF J<384 GOTO 1280
1290 A$="10001010":FOR I=0 TO 11:READ A:FOR J=0 TO 31
1300 B(1,I*32+J)=A*VAL(MID$(A$,J MOD 8+1,1))+1:NEXT:NEXT
1310 FOR I=0 TO 95:A=378-60*(I MOD 2):FOR J=0 TO 3:D(I*4+J)=A+J*9
1320 DV(I*4+J)=J*-5*(J<2)-15*(J>1):NEXT:NEXT
1330 FOR I=0 TO 23:FOR J=8 TO 9:D(I*16+J+2)=D(I*16+J):DV(I*16+J+2)=DV(I*16+J):NE
XT:NEXT
1340 FOR I=0 TO 7:READ A$:FOR J=0 TO 22:H(I*23+J)=VAL("&h"+MID$(A$,J*3+1,3))
1350 NEXT:NEXT
1360 PRINT "Input your favorite speed 0<9";:LV=VAL(INPUT$(1))*20:GOSUB 750
1370 POKE &HE105,&HC2:FG=1:FOR I=&HD500 TO &HD52D:POKE I,0:NEXT
1380 A$="t120v15m0":NOISE A$:PLAY A$:RANDOMIZE TIME/3:GOTO 20
1390 FOR I=0 TO 50:PSET(RND*320,RND*200),INT(RND*7)+1:NEXT:RETURN
1400 '■■■■||||■■■■■■■■|| data |||■■■■■■■■||||■■■■■
1410 '|||■■■■■ $DFE0              DFFB- main routine                    Check
1420 DATA 3EFBC301E0000000000000000000000000000000000000003E16D330DB,050F
1429 '|||■■■■■ $E000
1430 DATA 31573A05D5CB622006FE0128023D3DCB722006FE2528023C3C473A04D5CB4220.0B41
1440 DATA 013DCB522013C4FC5ED4B04D53E07CD2DE2C13E01CD2DE2ED4304D5C53A02D5,0FB9
1450 DATA E61FFE1C20040604181BFE1D20040605181 3FE1E20040606180BFE1F20040607,09B2
1460 DATA 1803E603470E2ACD05000E2CCD0500D1151D0E362603CD0500FE2238033200D5,0C05
1470 DATA 142520F23E11D330DB31CB4F28083E003206D5C3C7E03A06D53D282B16032107,0F8E
1480 DATA D57E3D20092323231520F6C3C7E03E013206D534ED4B04D50404043E02CD2DE2,1170
1490 DATA CDFAE1237123702107D516037E3D2024234E23462B2B3E07CD2DE204040478FE,11B7
1500 DATA 263803351 80E3E02CD2DE2CDFAE1237123702B2B2323231520D22A02D5232202,11B5
1509 '|||■■■■■ $E100
1510 DATA D57DE607B7C94DE11603CB3DCB3C3002CBFD1520F5000000112ED5195E160A21,1505
1520 DATA 10D57EB72809232323 1520F6C34DE173233A04D54F3E1B914F06261D200C0614,1390
1530 DATA FE0C38040E1818020E027123701 60A2110D57EFE80381434234E2346231E06FE,135B
1540 DATA FF20011C7BCD2DE2C3F5E1B7CAF2E123FE012024F53A02D54E2346CB5728153A,1B3C
1550 DATA 04D59138020C0C0D3A05D59038040000004040005F1C3C7E14E2346FE02200A05,15F8
1560 DATA 05C2C7E10626C3C7E12B2BFE0320080D20110C0C34180C0CF579FE1920030D0D,1801
1570 DATA 35F13D232318D8F5C5462B4E3E07CD2DE2C1F13C3CCD2DE23A05D53C3C90FE05,1D58
1580 DATA 300B3A04D59120053E013200D57123702B2B2323231 5C252E1C9E5C5D5160A21,1AA0
1589 '|||■■■■■ $E200    E22D-put E282-convert E2AC-enemy pattern E2E0-character
1590 DATA 10D57EFE00281CFE803018237E912014237E3C3C90FE05300C3E013201D52B2B,1B56
1600 DATA 1EFD7323232315 20D9D1C1E1C9D5E5C521B87E1108001910FD114001190D20FC,1EEA
1610 DATA E521B0E2113000193D20FCD1F3DB22E603F604D33C3E03D30F3E11D30CFB0118,2063
1620 DATA 00EDB03E22D30CEB01E8FF09EB011800EDB0F3DB22E603D33C3E02D30FFBC1E1,2400
1630 DATA D1C9212ED5D921ACE206341604D515280A7ECB3FCB3F1520F918017EE603D957,2226
1640 DATA 7223D9D11520E62310E1D9C90CCCEAAAA92EE6EE02AAABFFF010410B6DB428A2,26B4
1650 DATA 8A314060AAA0FFFFFFFFFFFAAAAAAAAAAAA0FFD55AA955556AAAAA955FD550,2BE3
1660 DATA 0F03C7D7D7DF3E7FF800E0FFFFFF80C00000000FFE000000F03C0D7001EFF00,26DD
1669 '|||■■■■■ $E300
1670 DATA F80000F46F80F8000000000000FF00000000000000AD00000000300300DE00C100,2051
1680 DATA 00420920FD010C2000000000AD00000000300300DE00C10000420920FD010C20,1FA9
1690 DATA E8EDEB0707EFEFE9FFFFC3100081FFFF17B7D7E0E0F7F797E8ED010601E9EC00,2F81
1700 DATA FF81183C3C99FF0017B78060809737000000077F07F0000000F037F615B030F,25E9
1710 DATA 008000D0D4D0008000000077F000000000F037F6100000F009C3ED7D7073E9C,2645
1720 DATA 001EFFFFFFFF3F000F3FFF9FFFFF1F0F0018F8F8F8F81800001EFF06FF0C3F00,2CEE
1730 DATA 0F3FC17EC13F1F0F061FFF66FF1F0600000200FF0001060010101 5E817A80808,275D
1740 DATA 00608000FF004000000200FF00010600907C7FFE7FFE3E0900608000FF004000,2993
1750 '|||■■■■■ Screen
1760 DATA 000080300601802 00C0300C030000381F0462188200C0300C030
1770 DATA 000381F044200804090240903000000000402008040100409870
1780 DATA 7788C210000000000000000000007398E2308421084210840000000
1790 DATA 2308000004210842108421084021000000000000000020084251CE0
1800 DATA F81C06018020000000000000000781C060180380F010000000000
1810 DATA 781C0600880603C010040380407008020000000000010040180E0
1820 DATA 00000000000000000301E078000000000301E0CC210CC1E0FC0
1830 DATA 00044309820040100C06301E0060D010040100400000001004C30
1840 '|||■■■■■ BGM
1850 DATA 4,119,4,127,4,106,2,119,2,127,16,142,4,119,4,127,4,106,2,119,2,127
1860 DATA 8,142,8,127,8,89,1,94,1,106,6,94,16,106
1870 DATA 141,126,118,178,141,126,118,118,141,126,141,141
1880 '|||■■■■■ Boss' character
1890 DATA 14000972072072072072072072072072079479479 47F07E678E78778E7877E4787720
1900 DATA 7207207E02E07E07E07E078E7E5720794720794 78E7867867E75E6587720720720720
1910 DATA 7807807807807E47877E52202EF5E458E5875E71201201207E02E07E07E07E07E0
1920 DATA 78678E78678678778E78E7877877877E57E478772072072072052052052052072 0720
1930 DATA 28A28728E28D28C28B28A2897867867E02E07E07E07E07E07E058E58E58E587587587
1940 DATA 58758E5875875E75E6587520520720720794794794 7945E65865E72202EE7E6787787
1950 DATA 7E57201201207207207207E02E07E07E07E078E7E77207807207805875875 8E5E57E4
1960 DATA 78772072072072072072072072072072078078078 07F05E458E5865865865E6587000000
1970 '|||■■■■■ Ending message
1980 DATA ﾌﾅﾙ!ﾊ!ﾖｴｽｭｷﾟ!ﾁｳﾗｴﾇ!ｸｵﾄｳｰﾁ｢,ｷﾛﾊ!ｶｷｺﾞﾄﾟ!ﾌﾅﾌﾟﾅﾋ!ｸｯｴﾍｷﾘ!ｾｹﾝﾛﾁ｢
      ,ｽｷｽ!ﾅｸｷﾟ!ﾁﾃﾇﾃﾛﾄ!ｷﾛﾊｻﾅﾋ!ﾝｾﾛﾘﾛﾚﾁﾟﾜｴ｢,ｽｷｽ!ﾔｽﾔ!ｲﾘﾁﾆﾚ!ｸｸｷﾟ!ｶﾅｾﾟﾛﾁﾅｸ･
      ,ｻﾊ!ﾁｳﾗｴｺｳｧ!ｾｹｵﾚﾔﾊｷﾟ!ｲﾘﾝﾛﾚﾁﾟﾜｴｷ@,ﾐﾁ!ﾌﾅﾌﾟﾅｷﾟ!ﾑｾﾟｷﾘ!ｲｭﾐﾂｧ!ｶｷｼﾆｳﾅ
1990 DATA ｦｦｦﾁﾟﾛｷﾟ!ｳｳｸﾛﾚﾁﾟﾜｴｷｦｦｦｦｦｦｦ@,ｻﾊ!ﾁﾁｷｳﾄﾟ!ｳｸﾊｻｰﾁ!ﾌﾅﾌﾟﾅﾊ!ﾏﾅﾞﾅﾟﾋ
      ,ｶｶｸﾆ!ｺﾞﾙｯｹｧ!ﾔｰﾄｳﾚ!ﾔﾊﾁﾂ!ﾆﾊﾁﾟｦｦｦ,ｻﾊ!ｸｸﾋ!ﾐﾈｷﾟﾛﾁ｢!ｽｷｽ!ﾑﾘｳﾋｦｦｦｦｦｦｦｦｦｦ@
      ,,QSFTFOUFE!CZ!PUBOPTIJNJ
```

★　★

★「これからもよろしく」とか言ってその後でてこないやつがいるが，意外とペンネームを変えて登場していたりするので注意しろ！（神奈川県横浜市・RBO12才）……【編：そういうRBOくんは……おー，伴くんか。】

PC-6001/mkⅡ/6601/SR(モード1, ページ2)用

SNAKE INVADER

スネーク インベーダー

げんすい・きだ



STORY

西暦20××年，宇宙からやってきた侵略体は，その形状から「SNAKE INVADER」と名付けられた。

地球防衛軍WEDAの研究の結果，侵略体の頭部にミサイル「CP－6001」を撃ち込む以外に破壊する方法はないことがわかった。

「ミサイル発射!!」しかし，ミサイルは胴に当たる。ミサイルがはね返ってきた!!「ドッカーン!!」く，くそ～!! 今度こそ必ず撃墜してやる！

GAME

では，GAMEを説明しましょう。

砲台…動かない。ミサイル「CP－6001」を発射する。

ミサイル「CP－6001」…最新型ミサイル。成層圏の手前ではね返るという特性をもつ。ということは，成層圏の手前ではね返るし，敵の胴体に当たってもはね返る。もし，はね返ってきたら，そのときは砲台の最期だ。撃ち損じは断じて許されないのだ。

敵「スネーク・インベーダー」…上空で伸び縮みしながら，常に攻撃機会をうかがっている。

入力・改造・ルール

一部機械語を使用しているので，注意しましょう（敵の伸縮）。

むずかしいと思う人は，80行　B＝21－RD＊2　のところの21を少し大きめの数字にしてください。簡単だと思う人は，これを17にしましょう（最高速です。8面が異常に速くなります）。

《第1表》変数表

SC	点数
RD	面数
SY	何周目か
X	ヘビの頭のX座標〔PEEK(&HD051)〕
Y	ミサイル飛ばし用
Q	はね返り用
R	はね返りの有無
A	機械語読み込み
B	機械語チェックサム／難易度
RE	残機数
T$	自機より発射されるミサイル
U$	はね返ってくるミサイル
K$	ミサイル消し用空白
S$	ヘビ爆発用
A$	機械語読み込み

CHECKER FLAG

影：もー！何だこのゲームは。

編：うーん。また死んでしまった。しかし，すごい速さだなあ。

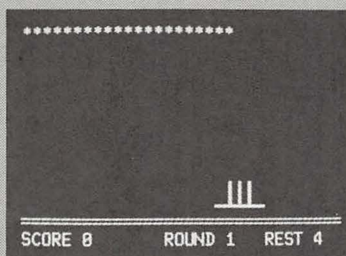
Dr.D：画面はノーマルの簡単なものだし，敵の動きにマシン語を使っているのであまりにも速く動きすぎる。これに当てるのは，ほとんど運のような気がするゾ!! 3面からは，いやらしいフェイントを使ってくるのでこれはもう常人のついていける世界ではない。

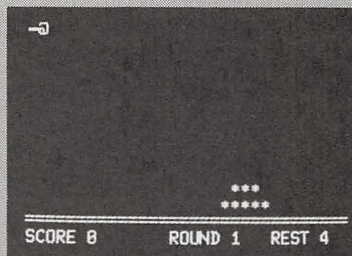
編：せっかくマシン語が使えるのだからもう少し別の部分で使ってほしかったですね。



▲《写真1》移動する@マークを撃て!!

▼《写真2》みごと命中!!タイミングが命!!





▲《写真3》失敗はゆるされないのだ

★オレがファンタジーゾーンをやるとSHOPがでてこない。影さんがやると，もしかしてコインがでてこないのでは？(秋田県由利郡・TAK13才)…【影：コインならまだいいのだが，私の場合オパオパがでてこない。】

砲台は，はじめ5台あります。全部破壊するとゲーム・オーバー。面は8面まであり，8面クリアで1周クリア。残機ボーナスが入り，砲台は再び5台になります。

2周目以降は，敵の耐久力が強くなり，数発当てないと倒せません（ミサイルの中心が当たれば1発で破壊できます)。

最後に

このゲームは，電器店のパソコンで，蛇が伸縮するプログラムを見て，それに砲台を付けたゲームなんです。さっそく家に帰って，PCに入力したんですが，遅い！　そこで，機械語を勉強して，やっと普通の速さになりました(この間1年)。では，バイバイ!!

SNAKE INVADERのプログラム・リスト

```
1 REM♣♣♣♣♣ SNAKE INVADER ♣♣♣♣♣
2 REM (N60BASIC-16K)
10 CLS
20 SCREEN1,1,1:CLEAR60,&HD000:GOSUB400:PLAY"","V12","V12"
30 PRINT"START... PUSH SPACE"
40 IFSTRIG(0)=0THEN40
45 REM♣♣♣♣♣ げいむ ♣♣♣♣♣
50 RD=0:SC=0:T$="^^^":U$="vvv":SY=1:K$="   ":RE=4
60 RD=RD+1:IFRD=9THENRD=1:SY=SY+1:RE=4:PLAY"L18O5CEGCEGO6CL4"
70 CLS:GOSUB310:GOSUB360
80 TA=SY:B=21-RD*2:POKE&HD050,B
90 GOSUB310:EXEC&HD000:X=PEEK(&HD051):Y=1
100 IFX=21THENY=3
110 IF(X=20)+(X=22)THENY=2
120 IFX>22THENY=4
130 Q=4:IFY=1THENQ=1
140 R=1:IF(Y=2)+(Y=3)THENR=0
150 LOCATE20,11:PRINTT$:PLAY"V15O6E32"
160 FORI=11TOQSTEP-1:LOCATE20,I:PRINTK$:LOCATE20,I-1:PRINTT$:NEXT
170 ONRGOTO240
180 LOCATE20,3:PRINTK$:IF(Y=3)+(TA=1)THEN200
190 TA=TA-1:PLAY"V15O7E64F64":SC=SC+10:GOTO90
200 PLAY"O2F+2","O2G2","O2G-2":LOCATE0,2:PRINTLEFT$(S$,X+1)
210 IFPEEK(&HFD1B)THEN210
220 SC=SC+RD*500*SY:IFRD=8THENSC=SC+RE*5000*SY
230 GOTO60
235 REM♣♣♣♣♣ ほうだいばくはつ ♣♣♣♣♣
240 PLAY"V15O6B32":FORI=QTO12:LOCATE20,I-1:PRINTK$:LOCATE20,I:PRINTU$
250 NEXT
260 PLAY"O2D+2","O2E2","O2F2":LOCATE20,12:PRINT"***"
270 LOCATE19,13:PRINT"*****":IFPEEK(&HFD1B)THEN270
280 RE=RE-1:IFRE+1THEN70
290 LOCATE10,6:PRINT"GAME OVER"
300 LOCATE6,8:RUN20
305 REM♣♣♣♣♣ がめん ♣♣♣♣♣
310 LOCATE0,2:PRINT"                                ";:LOCATE0,2
320 PRINT"—@":LOCATE0,15:PRINT"SCORE"SC;:LOCATE14,15
330 PRINT"ROUND"RD+SY*8-8;
340 LOCATE24,15:PRINT"REST"RE;:LOCATE20,12:PRINT"|||":LOCATE19,13
350 PRINT"─┴┴┴─":PRINT"================================";:RETURN
360 LOCATE10,7:PRINT"GET READY"
370 PLAY"V15O4C8D-11D14E-17E20F24G-29G34A-40A46B-52B58"
380 IFPEEK(&HFD1B)GOTO380
390 LOCATE10,7:PRINT"          ":RETURN
395 REM♣♣♣♣♣ きかいご かきこみ ♣♣♣♣♣
400 FORI=&HD000TO&HD04F:READA$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A:POKEI,A:NEXT
410 S$="************************":IFB=8253THENCONSOLE,,0,0:RETURN
420 PRINT"DATA ERROR":PRINT"ONE MORE CHECK!!":LIST430-520
430 DATAED,5F,CB,3F,CB,3F,CB,3F
440 DATAC6,0F,0E,00,0C,21,40,C2
450 DATA06,00,09,36,17,2C,36,40
460 DATAF5,CD,3D,D0,38,2B,F1,B9
470 DATA20,EA,0C,0D,21,40,C2,06
480 DATA00,09,36,40,2C,36,20,F5
490 DATACD,3D,D0,38,15,F1,79,FE
500 DATA01,20,E8,18,C3,3A,50,D0
510 DATA47,CD,61,10,17,D8,10,F9
520 DATAC9,0C,79,32,51,D0,F1,C9
```

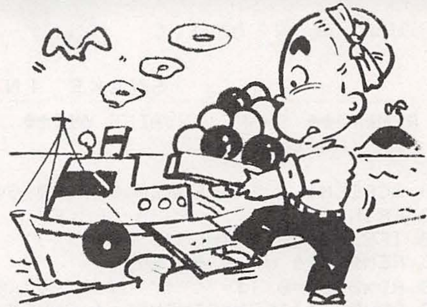
★僕が柔道の試合に行ったとき，試合上の注意で「安全ピンは危険ですので，おはずしください」と言っていた。矛盾していると思いません？(群馬県北群馬郡・加藤弘行14才)……【影：すぐに危険ピンと改めよう!!】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2用)

※PC−6001には拡張ROM&RAMカートリッジが必要です

NABI（ナビ）

小野　孝臣



STORY

僕の名前は「NABI」っていうんだ。ある日僕は伝説の島を見つけたんだ。そこには，不思議なボールらしきものがあった。これを持ち帰って調べるのが僕の使命だ。

LET'S PLAY

NABIは，カーソル・キーで動きます。物を動かしながらボールを船にすべてつむと面クリアです。ボールや岩は押すと何かにぶつかるまで進みます。岩は海に落ちると平地を作ります。スペース・キーを押すか，ボールを海へ

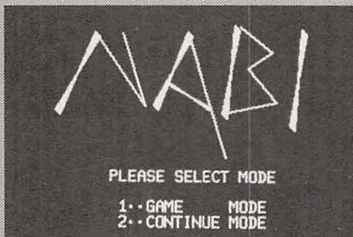
《第1表》変数表

RO	ラウンド数	X	自分の横座標
V(　)	画面データ	Y	自分の縦座標
ZX(　)	横座標増分	RX	岩の横座標
ZY(　)	縦座標増分	RY	岩の縦座標
B	ボール数	BX	ボールの横座標
E1〜4	マシン語アドレス	BY	ボールの縦座標
Pn$	音楽データ	VX	キャラクター移動用(横)
S, T	キー入力	VY	キャラクター移動用(縦)

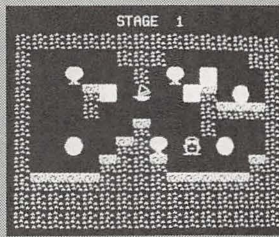
CHECKER FLAG

編：なかなか凝ったゲームですよ。

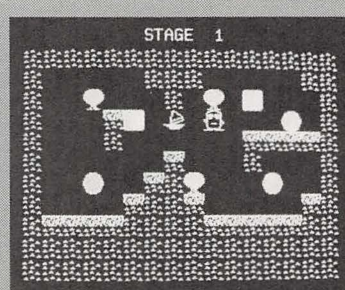
Dr.D：タイトル画面だとかキャラクターは，なかなか凝っていていいのだがゲーム内容は今一歩といった感じだな。リストの長さのわりには，単調なパズルゲームだし，白黒にしたのに処理は速くない。このゲームならまだまだリストは短くなるはずだ。



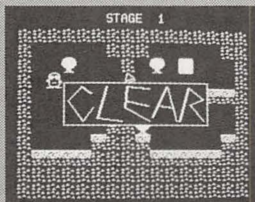
▲《写真1》タイトル画面。最初は[1]を押してゲーム・スタート!!



▲《写真2》サングラスをかけたようなキャラが自分。ボールを船へ運べ

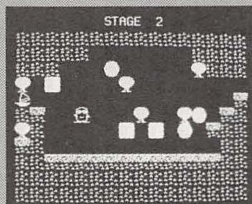


◀《写真3》ブロックをカベに押しつけるとカベを壊すことができる



▲《写真4》すべてボールを船の中に入れることができればクリア

▼《写真5》ステージ2はブロックの使いかたが決め手



《リスト1》NABIのマシン語プログラム・リスト

```
10 REM --------------------------
20 REM ------- CPS 6.4 ---------
30 REM --------------------------
40 CLS:PRINT"WAIT A MINUTE"
50 REM ましんご　で゛ーた よみこみ~~~~~~~~~~
60 C=0:FØRI=&HC400TØ&HC43F
70 READÐ$:Ð=VAL("&H"+Ð$)
80 PØKEI,Ð:C=C+Ð:NEXT
90 IFC=3690THENPRINT"READY":CLØAÐ"LIST-2"
100 PRINTCHR$(7)"ましんご　で゛ーたに まちが゛いが゛ あります":LIST110-
110 REM ましんご　で゛ーた~~~~~~~~~~~~~~
120 ÐATA01,00,00,21,00,00,ÐÐ,21
130 ÐATA00,Ð8,29,29,29,29,29,29
140 ÐATA29,29,09,01,00,E2,09,54
150 ÐATA5Ð,21,00,00,01,00,Ð0,29
160 ÐATA29,29,09,44,4Ð,3E,10,21
170 ÐATA00,Ð8,77,0A,12,03,13,0A
180 ÐATA12,03,21,1F,00,19,EB,21
190 ÐATA00,Ð8,7E,3Ð,C2,27,C4,C9
```

★某飲料水のCMで「人間のカラダは水冷です」とあるが，水冷なら，某飲料水でなく水を飲めばいいと思うぼくでした。(愛媛県今治市・阿部博嘉16才)…【影：寒冷地域のかたは不凍液もいっしょに飲んでネ!】

落としちゃったりすると，すぐゲーム・オーバーになります。コンティニューもあるのでがんばってください。

PROGRAMING

まず，**リスト1**を入力，セーブ。続いて**リスト2**を入力，セーブします。このとき，**リスト2**のファイルネームは必ず“ＬＩＳＴ－２”にしてください。実行方法は**リスト1**をロード，ＲＵＮすると**リスト2**を自動的に読み込みますのでＲＵＮすればはじまります。

P. S.

リスト1は，87年10月号の「The Return of Rainbow」のと同じものなので，共用したらいいと思います。またもや白黒の画面ですが，このほうが細かいキャラクターができて僕は気に入っていますが，次回作はカラーでおもしろいゲームを発表します（と，思います）。ＰＣ－88やＭＳＸのほうにも近いうち顔をだしたいと思います。

《リスト2》ＮＡＢＩのメイン・プログラム・リスト

```
1000 REM _-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-
1010 REM
1020 REM        NABI KUN
1030 REM
1040 REM      By.Takaomi・ono
1050 REM
1060 REM -_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_
1070 SCREEN4,2,2:COLOR1,,2:CLS
1080 CONSOLE0,16,0,0:RO=1
1090 DIMV(15,10):GOTO2340
1100 IFPEEK(&HD000)=15THEN1130
1110 PRINTSPC(9)"すこし おまちください"
1120 RESTORE:GOSUB2500:CLS
1130 REM ROUND SET-------------
1140 ONROGOSUB1150,1160,1170,1180,1190,1200,1210,1220,1230,1240
1150 RESTORE3150:GOTO1250
1160 RESTORE3190:GOTO1250
1170 RESTORE3230:GOTO1250
1180 RESTORE3270:GOTO1250
1190 RESTORE3310:GOTO1250
1200 RESTORE3350:GOTO1250
1210 RESTORE3390:GOTO1250
1220 RESTORE3430:GOTO1250
1230 RESTORE3470:GOTO1250
1240 RESTORE3510:GOTO1250
1250 S(0)=8:S(1)=4:S(2)=2:S(3)=1:C(1)=0:C(2)=7:C(3)=5:C(4)=6
1260 R(0,0)=1:R(0,1)=2:R(1,0)=3:R(1,1)=4:CLS:OUT&H93,2
1270 ZX(3)=1:ZX(7)=-1:ZY(1)=-1:ZY(5)=1:E1=&HC400:E2=&HC401
1280 ::E3=&HC404:E4=&HC41A
1290 POKEE4,24:FORY=0TO10:FORX=0TO15:POKEE2,X*2:POKEE3,Y*2+2
1300 EXECE1:V(X,Y)=6:NEXTX,Y
1310 FORY=1TO8:FORX=0TO8STEP8:READR$:FORI=0TO6STEP2
1320 R=VAL("&H"+MID$(R$,I/2+1,1)):FORJ=0TO1:R1=R AND S(J*2  )
1330 :       :R2=R AND S(J*2+1)
1340 S1=0:IFR1=S(J*2  )THENS1=1
1350 S2=0:IFR2=S(J*2+1)THENS2=1
1360 IFS1=1ANDS2=1THEN1400
1370 CH=C(R(S1,S2))*4
1380 POKEE2,(X+I+J)*2:POKEE3,Y*2+2:POKEE4,CH:EXECE1
1390 V(X+I+J,Y)=CH/4:IFCH<>24THENPOKEE3,Y*2+4:POKEE4,12:EXECE1
1400 NEXTJ,I,X,Y:READSX,SY,B
1410 POKEE2,SX*2:POKEE3,SY*2+2:POKEE4,8:EXECE1:V(SX,SY)=2
1420 POKEE4,4:FORI=1TOB:READBX,BY:POKEE2,BX*2:POKEE3,BY*2+2
1430 EXECE1:V(BX,BY)=1:NEXT
1440 READX,Y:POKEE2,X*2:POKEE3,Y*2+2:POKEE4,16:EXECE1
1450 LOCATE12,0:PRINT"STAGE "+RIGHT$(" "+STR$(RO),2):OUT&H93,3
1460 PLAY"T180V13O4L24","T140V12O4L24","T180S1M10000O2L4"
1470 P1$="E-12.R24E-.R48E-6F.R48F4..G32.R64G8..R32G6F.R48F2"
1480 P2$="C12.R24C.R48C6D.R48D4..E-32.R64E-8..R32E-6D.R48D2"
1490 P3$="A-A-B-B-O3CO2B-B-12A-12B-12":PLAYP1$,P2$,P3$
1500 REM MAIN------------------
1510 S=STICK(0):T=STRIG(0)
1520 VX=X+(S=7)-(S=3)
1530 VY=Y+(S=1)-(S=5)
1540 IFVX<0ORVX>15THENVX=X
1550 IFVY<0ORVY> 9THENVY=Y
1560 IFT=1THEN2080
1570 C=V(VX,VY):IFC= 5THEN1640
1580 :          :IFC= 1THEN1760
1590 IFC<>7THENVX=X:VY=Y
1600 IFX=VXANDY=VYTHEN1630
1610 POKEE2,X*2:POKEE3,Y*2+2:POKEE4,28:EXECE1:X=VX:Y=VY
1620 POKEE2,X*2:POKEE3,Y*2+2:POKEE4,16:EXECE1
1630 GOTO1510
1640 REM ROCK MOVE-------------
1650 RX=VX:RY=VY
1660 VX=RX+ZX(S):VY=RY+ZY(S)
1670 IFVX<0ORVX>15ORVY<0ORVY>9THENV(RX,RY)=5:GOTO1510
1680 C=V(VX,VY):IFC>-1ANDC<6THENV(RX,RY)=5:GOTO1510
1690 N=RX:IFC=6THENPOKEE2,VX*2:POKEE3,VY*2+2:POKEE4,28:GOTO1720
1700 POKEE2,N*2:POKEE3,RY*2+2:POKEE4,28:EXECE1:V(N,RY)=7:RX=VX
1710 RY=VY:POKEE2,RX*2:POKEE3,RY*2+2:POKEE4,20:EXECE1:GOTO1660
1720 EXECE1:POKEE2,RX*2:POKEE3,RY*2+2:POKEE4,28:EXECE1:N=RX
1730 V(N,RY)=7:V(VX,VY)=7:IFVY<9THENE=V(VX,VY+1):IFE<>6THEN1510
1740 POKEE2,VX*2:POKEE3,(VY+2)*2:POKEE4,12:EXECE1
1750 V(VX,VY)=7:GOTO1510
1760 REM BALL MOVE-------------
1770 BX=VX:BY=VY
1780 VX=BX+ZX(S):VY=BY+ZY(S)
1790 IFVX<0ORVX>15ORVY<0ORVY>9THENV(BX,BY)=1:GOTO1510
1800 C=V(VX,VY):IFC=2THEN1880
1810 IFC>-1ANDC<6THENV(BX,BY)=1:GOTO1510
1820 N=BX:IFC=6THENPOKEE2,VX*2:POKEE3,VY*2+2:POKEE4,4:GOTO1850
1830 POKEE2,N*2:POKEE3,BY*2+2:POKEE4,28:EXECE1:V(N,BY)=7:BX=VX
1840 BY=VY:POKEE2,BX*2:POKEE3,BY*2+2:POKEE4,4:EXECE1:GOTO1780
1850 POKEE2,BX*2:POKEE3,BY*2+2:POKEE4,28:EXECE1:RESTORE2900
1860 POKEE2,VX*2:POKEE3,VY*2+2:POKEE4,4:EXECE1:PLAY"O5E64B4"
1870 FORI=0TO300:NEXT:GOTO2080
1880 REM LOAD BALL-------------
1890 POKEE2,BX*2:POKEE3,BY*2+2:POKEE4,28:EXECE1:PLAY"O5F32C16"
1900 B=B-1:IFB=0THEN1920
1910 V(BX,BY)=7:GOTO1510
1920 REM CLEAR-----------------
1930 RESTORE3010
1940 LINE(50,74)-(208,118),0,BF:LINE(50,74)-(208,118),1,B
1950 READX,Y,Z:IFZ=  1THEN1980
1960 :          :IFZ=999THEN2010
1970 LINE-(X+55,Y+76):GOTO1950
1980 READM,W:LINE(X+55,Y+76)-(M+55,W+76)
1990 :       :LINE(X+56,Y+76)-(M+56,W+76)
2000 GOTO1950
2010 P1$="V15F+1SM10000F+2.O5G2GG4F+4.D4R8O3FAO4D"
2020 P2$="V15O4A1SM10000A2.O4A2AA4A4.F+4R8R4."
2030 P3$="O3D8O2D16R16DR16D8O3D8O2DR16D4O3D8O2DR16DR16D8O3D8O2D8"
2040 TE$="T180S9M10000L8"
2050 PLAYTE$,TE$,"T180V15L16":PLAYP1$,P2$,P3$
2060 RO=RO+1:IFRO>10THEN2220
2070 POKE&HD100,RO:FORI=0TO1400:NEXT:GOTO1130
2080 REM GAME OVER-------------
2090 LINE(30,77)-(220,113),0,BF:LINE(35,77)-(220,113),1,B
2100 READX,Y,Z:IFZ=  1THEN2130
2110 :          :IFZ=999THEN2160
2120 LINE-(X+37,Y+80):GOTO2100
2130 READM,W:LINE(X+37,Y+80)-(M+37,W+80)
2140 :       :LINE(X+38,Y+80)-(M+38,W+80)
2150 GOTO2100
2160 P1$="AO5DEA2O4AO5DEAGO6DO5A2O4AGO6DA4AEDG16E.E4"
2170 P2$="AEDO4A":P3$="O5GEDO4A":P4$="O5AEDO4A":P5$="T160O4L8"
2180 P6$="F2.F8F8F8E2F8F8F8E2O5D2"
2190 PLAYP5$,"T160O5L16",P5$:PLAYP1$,P2$+P3$+P4$,P6$
2200 IFSTRIG(0)=1THENRUN
2210 GOTO2200
2220 REM ENDING----------------
2230 CLS:POKEE2,7:POKEE3,3:POKEE4,16:EXECE1
2240 LOCATE10,2:PRINT"CONGRTULATION!":RESTORE3070:FORI=1TO9
```

★私はアウトランでチェック・ポイント寸前でゲーム・オーバーになり，ショックで４秒間筐体からでれなかった。
（東京都東大和市・**中山裕史15才**）…【**影：私は1時間筐体で寝ていたが，店の人に追いだされてしまった。**】

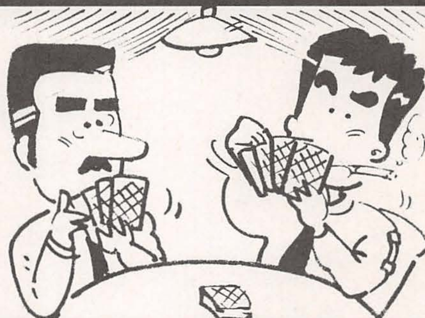



```
2250 READM$:IFM$=""THEN2280
2260 FORL=1TO32:PLAY"V13O3G64":LOCATEL-1,I+4:PRINTMID$(M$,L,1)
2270 FORK=0TO20:NEXTK,L
2280 NEXT
2290 P1$="O5D8.C16O4B16O5C16D16E16F16G16R8A16R8B8A16G16G16"
2300 P2$="O4A4.O5F16D16O4A8O5F4O4A8":P3$="O5E4O4E16"
2310 P3$="O5E4O4E16"
2320 PLAY"T110V13","T110V10","T110V8":PLAYP1$,P2$,P3$+P3$
2330 FORI=0TO3000:NEXT:RUN
2340 REM TITLE------------------
2350 RESTORE2820:EXEC&H1058
2360 READX,Y,Z:IFZ=  1THEN2390
2370 :            :IFZ=999THEN2410
2380 LINE-(X,Y-8),1:GOTO2400
2390 READM,W:FORI=0TO4:LINE(X+I,Y+I-7)-(M-I,W-I-6),1:NEXT
2400 GOTO2360
2410 FORI=11TO14:READT$:LOCATE6,I:PRINTT$:NEXT:A$="T120O4"
2420 PLAY"V11TL4"+A$,"V13L1"+A$
2430 P1$="C8.G16O6CO5B-A16G16F16A16G8.F16G4.O4E8G8O5C4"
2440 P2$="A8G16F16G4G4F16E16D16F16E8.D16E4.O4C8"
2450 PLAYP1$,P2$:I$=INKEY$:IFI$<"1"ORI$>"2"THEN2450
2460 I=VAL(I$):IFI=2THEN2480
2470 FORI=0TO1400:NEXT:GOTO1100
2480 REM CONTINUE--------------
2490 RO=PEEK(&HD100):GOTO1100
2500 REM CHARACTER SET----------
2510 CS=0:FORI=&HD000TO&HD0FF
2520 READD$:D=VAL("&H"+D$)
2530 CS=CS+D:POKEI,D:NEXT
2540 IFCS=22671THENRETURN
2550 PRINTCHR$(7);"?Error in character data":END
2560 REM CHARACTER DATA---------
2570 REM TREE~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2580 DATA0F,F0,35,5C,6A,AA,55,56,AA,AF,D5,57,AA,AF,D5,5F
2590 DATA6A,BE,35,7C,1B,F8,07,E0,02,C0,02,C0,04,E0,1A,78
2600 REM BALL~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2610 DATA07,E0,1E,B8,35,5C,2A,AC,55,56,6A,AA,D5,57,AA,AF
2620 DATAAA,AF,D5,57,6A,AA,55,56,2A,AC,35,5C,1E,B8,07,E0
2630 REM BOAT~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2640 DATA01,00,02,C0,02,20,02,18,02,04,04,02,04,1E,04,E1
2650 DATA07,0E,04,70,07,80,FF,FF,3F,FE,0F,FC,07,F0,00,00
2660 REM SHADOW~~~~~~~~~~~~~~~~
2670 DATAFF,FF,AA,A9,A1,4D,4A,55,D4,A9,94,AA,4B,96,26,A2
2680 DATA00,00,01,00,22,88,50,14,00,80,11,42,28,05,00,00
2690 REM NABI~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2700 DATA07,E0,18,18,20,04,2E,74,3F,FC,2E,74,2C,34,A0,04
2710 DATAA0,06,60,05,23,C5,20,04,20,04,10,08,1F,F8,FE,7F
2720 REM ROCK~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2730 DATA7F,FE,D5,FF,AA,FF,D5,7F,AA,FF,D5,7F,AA,FF,D5,7F
2740 DATAAA,FF,D5,7F,AA,FF,D5,7F,AA,FF,D5,FF,AB,FF,7F,FE
2750 REM SEA~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2760 DATA00,00,01,00,22,80,50,08,00,14,20,80,51,40,00,00
2770 DATA01,00,22,88,50,14,00,00,00,80,11,44,28,0A,00,00
2780 REM MASK~~~~~~~~~~~~~~~~~~
2790 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2800 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2810 REM TITLE DATA-------------
2820 DATA000,090,001,038,028,078,088,000,058,027,000,085,086
2830 DATA001,118,028,148,130,000,096,066,001,136,090,155,019
2840 DATA001,149,096,192,084,000,167,056,000,188,042,000,160
2850 DATA021,000,214,021,001,208,105,000,000,999
2860 DATA"PLEASE SELECT MODE","
2870 DATA" 1··GAME     MODE "
2880 DATA" 2··CONTINUE MODE "
2890 REM GAME OVER DATA--------
2900 DATA016,006,001,011,002,000,014,000,010,029,000,020.014
2910 DATA000,008,016,000,023,029,001,034,002,039,028,000,026
2920 DATA023,001,035,021,041,026,001,052,003,055,016,000,059
2930 DATA011,000,061,029,000,063,019,001,066,003,076,004,000
2940 DATA063,019,001,079,028,065,012,001,075,016,112,002,001
2950 DATA106,009,102,015,000,109,028,000,119,014,000,112,002
2960 DATA000,121,002,001,127,028,139,003,000,143,019,001,146
2970 DATA003,156,004,000,143,019,001,159,028,145,012,001,155
2980 DATA016,162,029,001,164,002,174,004,000,177,006,000,166
2990 DATA013,000,178,027,000,000,000,999
3000 REM CLEAR DATA------------
3010 DATA024,009,001,014,002,000,017,000,016,038,000,027,024
3020 DATA000,041,002,001,031,035,058,038,000,063,002,001,061
3030 DATA024,088,038,000,063,002,001,087,004,062,017,001,086
3040 DATA022,091,034,001,107,002,118,038,000,097,022,001,114
3050 DATA024,121,038,001,131,003,148,015,000,133,021,000,149
3060 DATA038,000,000,000,999
3070 REM ENDING MESSAGE--------
3080 DATA"   NOW YOU CLEARED ALL ROUNDS   "
3090 DATA"  THANK YOU AND SEE YOU AGAIN!  ",
3100 DATA"  PROGRAMED  BY.TAKAOMI  ·ONO   "
3110 DATA"  GRAPHICS   BY.MASANORI ·OYAMA "
3120 DATA"  ASSISTANCE BY.YOSHINORI·MOTEGI",,
3130 DATA"              END               "
3140 REM ROUND DATA------------
3150 REM [ 1]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3160 DATAD55F,D55F,D457,4657,D5E7,5B57,D5D5,57FF
3170 DATAD557,5757,D55F,1557,D57F,D55F,FFFF,FFFF
3180 DATA07,03,03,03,06,12,06,13,03,10,06
3190 REM [ 2]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3200 DATAFFD5,55FF,FD55,553F,1954,5555,D555,5557
3210 DATAF555,145F,3556,657F,F555,555F,FFFF,FFFF
3220 DATA00,04,03,06,02,11,06,12,05.04,05
3230 REM [ 3]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3240 DATAD55F,F557,D15F,F857,D555.D557,D595,5757
3250 DATAD999,5557,D557,C5B7,D557,D547,FFFF,FFFF
3260 DATA08,03,03,08,05,11,06,13,03,04,02
3270 REM [ 4]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3280 DATAD555,5557,F595,955F,DD57,E577,D76F,F9D7
3290 DATADD57,C577,FA59,555F,D565,5553,FFFF,F55F
3300 DATA12,04,04,02,04,02,07,09,02,13,04,12,06
3310 REM [ 5]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3320 DATAFF55,55FF,F545,515F,DD55,5577,F755,94DF
3330 DATADD56,6577,F715,54DF,DD55,9577,FFFF,FFFF
3340 DATA01,03,03,10,03,10,04,06,06,05,04
3350 REM [ 6]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3360 DATAD55F,DFDF,D657,4757,D759,5547,D56F,6657
3370 DATAD755,5547,D653,5DD7,D55F,5FD7,FFFF,FFFF
3380 DATA11,07,03,02,03,02,05,13,04,11,06
3390 REM [ 7]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3400 DATAF574,FC7F,D455,559F,D553,D557,DB5D,5757
3410 DATADB56,5657,D55F,9957,D565,4E57,F575,755F
3420 DATA05,01,03,03,06,03,07,13,07,09,04
3430 REM [ 8]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3440 DATAFF5D,75FF,F354,55CF,D56D,7957,D554,5557
3450 DATAD555,5567,F559,655F,FD55,657F,FFD5,57FF
3460 DATA12,02,03,02,04,03,06,07,07,11,05
3470 REM [ 9]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3480 DATAD545,D557,D455,1457,D559,D597,D195,97E7
3490 DATAD565,97D7,D555,D557,F957,C657,F557,D517
3500 DATA08,03,03,02,03,05,07,13,07,03,06
3510 REM [10]-_-_-_-_-_-_-_-_-_
3520 DATAD955,5967,D555,6557,D859,5553,D559,5557
3530 DATAD595,5197,D555,5557,D595,5517,D157,1567
3540 DATA07,08,03,04,02,09,07,11,04,08,05
```

★9月号のＢＭスーパークイズで，本格シューティング・ゲームの名前を③番の英文ータイプと答えた人はいたんですか？編さん！(富山県魚津市・**法原照見14才**)…【**編**：どこの世界にも，うけをねらっている人が2,3いるようで。】

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ1)用

キャラクター CHARACTER ブラック BLACK ジャック JACK



まき・ろうえる

はじめに

トランプ・ゲームのブラックジャックですが，それだけではつまりませんので対戦相手に性格をつけてみました。慎重さ,感情の現れかた(よくしゃべるか)，賭金の大小，そして感情のごまかしかたの四つのパラメータによって10人の対戦相手の性格を位置付けています。

あそびかた

RUNし，名前を入力すると10～50ラウンド中の5刻みのラウンド数のいずれかを入力してください。

そして，対戦相手を10人の中から4人選んでください。プレイ・スタートです。

親がカードを配りますので表になっている親のカード等を参考に賭けてください。自分が親のときは賭けられません。

つぎに，親が2枚目を配ります。そしてもう1枚もらうかどうかたずねてきますので計5枚までもらうことができます。

最後に親が必要分取り終わり，親と子のカードの点数を比べ，親のほうが大きければ親，子のほうなら子の勝ちになり，子の賭け分のクレジットが移動します。同じなら引き分けです。

なお，5枚で21のときは賭け分の5倍，♠のAと♠のJ（ブラックジャック)のときは3倍，5枚で21未満のときは2倍，となります。つまり，5枚で21，ブラックジャック，5枚で21未満，それ以外，の順に優先されます。

これで1ラウンド終了，親が変わりつぎのラウンドに進みます。

すべて終了すると順位が表示されます。

また，最初の持ち金は10万クレジット，持ち金が0以下になると賭けることはできません。

もちろん各々のしゃべる言葉は取ったカードに影響されていますが，ときどき嘘をつく人もいます。

ぷろぐらむについて

REMは3段についています。飛び先にはなっていないので，省略しても結構です。

ときどき，明らかに21を越えているのにカードを取ることがありますが，これは作戦上取っているものです。

また，どうしても勝てない，というのなら，名前を入力するときにリターン・キーを押してください。すると，無人オープン・モードでプレイしますので，それで銘々の性格等を推理されてはいかがでしょうか？

ぶらっくじゃっくについて

カードの点数はAは状況に応じて1か11，2～10はその数字，J，Q，Kは10です。

それらをたして21に近くするようにしていきます。大きいと強いのですが，22以上ですとパンクで一番弱くなってしまいます。

おしまいに

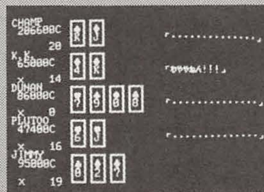
セブンブリッジを作りたいのですが……。与えられた方程式じゃ満足はできないわ!!



▲《写真1》まずは自分以外のキャラを選びます。それぞれ性格があるゾ!!



▼《写真2》みんな勝手なこと言ってるなあー。自分の手はまずまずだ



▲《写真3》結果は，19なのに負けてしまった。つぎはがんばるゾ!!



▼《写真4》親のときは慎重にカードを取らないとこのようにカポッてしまうゾ!!

★影さん，僕の話を聞いてください。だれにもしゃべらないでくださいね。……やっぱり書くと長くなるのでやめました。(岩手県九戸郡・金欠病3号14才)……【影：そんなら最初から話しかけないでよ!!】

CHARACTER BLACK JACKのプログラム・リスト

```
0 REM ***********************************
1 REM **     CHARACTER BLACK JACK       **
2 REM ** fin.'87.9.19      by まき・ろうえる **
3 REM ***********************************
10 GOSUB1340
20 REM ******* PLAY GAME **************
30 REM ***** 1まいめ ****************
40 REM *** カード くばる *****
50 FORK=0TOL-1:GOSUB1810:CA=0
60 FORI=0TO4:M=0
70 LOCATE9,I*4:PRINTC$;
80 HC(I,0)=CC(CA):PLAY"aca"
90 IFO=IORN$=""THENGOSUB1770
100 IFI=4ANDN$<>""THENGOSUB1770:GOTO120
110 GOSUB2150
120 CA=CA+1:NEXT
130 REM *** おのおの かける *****
140 LOCATE24,O*4+2:PRINT"「みなさん かけて ください」";
150 FORI=0TO3-(N$="")
160 IFO=ITHEN270
170 HC=HC(I,M)-INT((HC(I,M)-1)/13)*13-1
180 HO=HC(O,M)-INT((HC(O,M)-1)/13)*13-1
190 P=(BE(SA(I))-CA(SA(I))*RND(1)*.1+BE(SA(I))*(RND(1)*.2-.1))*.0001
200 BD(I)=INT(DD(I)*P*(CF(HC)-CF(HO)+1))*50
210 IFBD(I)>DD(I)*.8THENBD(I)=INT(DD(I)*.00008)*10000
220 IFBD(I)<1THENBD(I)=0
230 DD(I)=DD(I)-BD(I)
240 LOCATE1,I*4+1:PRINTSPC(8)
250 LOCATE0,I*4+1:PRINTDD(I)"C"
260 LOCATE0,I*4+2:PRINTBD(I)"C"
270 PLAY"dfg":NEXT
280 REM *** じぶん かける *****
290 IFN$=""ORO=4THEN470
300 IFDD(4)<1THENBD=0:GOTO400
310 BD=0:LOCATE24,17:PRINT"いくら かけますか?"
320 FORJ=0TO9
330 A$=INKEY$:IFA$=""THEN330
340 IFA$=CHR$(13)THEN380
350 BD=BD*10+VAL(A$)
360 LOCATE24,18:PRINTBD
370 NEXT:BD=DD(4)+1
380 IFBD>DD(4)ORBD>INT(BD)THENLOCATE24,18:PRINTSPC(15):GOTO310
390 J=9:NEXT
400 DD(4)=DD(4)-BD:BD(4)=BD
410 LOCATE1,17:PRINTSPC(8)
420 LOCATE0,17:PRINTDD(4)"C"
430 LOCATE0,18:PRINTBD"C"
440 LOCATE24,17:PRINTSPC(10):LOCATE24,18:PRINTSPC(10):PLAY"dfg"
450 REM ***** 2まいめ ***************
460 REM *** カード くばる *****
470 FORI=0TO4:M=1
480 LOCATE12,I*4:PRINTC$;
490 HC(I,1)=CC(CA):PLAY"aca"
500 IFI=4ANDN$<>""THENGOSUB1770:GOTO530
510 IFN$=""THENGOSUB1770
520 GOSUB2150
530 CA=CA+1:NEXT
540 REM ***** 3まいめ いじょう *********
550 REM *** カード とる? *****
560 FORI=0TO3-(N$="")
570 IFI=OTHEN590
580 GOSUB2050
590 NEXT
600 REM *** じぶん とる? *****
610 IFN$=""THEN740
620 FORM=2TO4
630 LOCATE24,17:PRINT"もう1マイとりますか(Y/N)?"
640 A$=INKEY$:IFA$=""THEN640
650 IFA$="Y"ORA$="y"THEN680
660 IFA$="N"ORA$="n"THENM=4:GOTO710
670 GOTO640
680 LOCATE9+M*3,16:PRINTC$;
690 HC(4,M)=CC(CA):PLAY"aca"
700 GOSUB1770
710 LOCATE24,17:PRINTSPC(16)
720 CA=CA+1:NEXT
730 REM *** おや とる? *****
740 IFN$<>""ANDO=4THEN770
750 M=1:I=O:GOSUB1770:GOSUB2050
760 REM *** カード を おもて に する *****
770 FORI=0TO3:FORM=0TO1
780 GOSUB1770
790 NEXT:NEXT
800 REM *** はんてい *****
810 GOSUB2250:PLAYP$(O)
820 LOCATE5,O*4+3:PRINTGO;
830 FORI=0TO4:IFO=ITHEN1090
840 GOSUB1940:PLAYP$(I)
850 IFYU(I)>YU(O)THEN940
860 IFYU(I)<YU(O)THEN990
870 IFCG>GOTHEN940
880 IFCG<GOTHEN990
890 REM *** ひきわけ *****
900 DD(I)=DD(I)+BD(I)
910 LOCATE1,I*4+3:PRINT"-";
920 GOTO1030
930 REM *** こ の かち *****
940 DD(I)=DD(I)+BD(I)*(YU(I)+1)
950 DD(O)=DD(O)-BD(I)*YU(I)
960 LOCATE1,I*4+3:PRINT"o";
970 GOTO1030
980 REM. *** おや の かち *****
990 DD(I)=DD(I)-BD(I)*(YU(O)-1)
1000 DD(O)=DD(O)+BD(I)*YU(O)
1010 LOCATE1,I*4+3:PRINT"X";
1020 REM *** ひょうじ *****
1030 LOCATE5,I*4+3:PRINTCG;
1040 LOCATE1,I*4+1:PRINTSPC(8)
1050 LOCATE1,I*4+2:PRINTSPC(8)
1060 LOCATE0,I*4+1:PRINTDD(I)"C"
1070 LOCATE1,O*4+1:PRINTSPC(8)
1080 LOCATE0,O*4+1:PRINTDD(O)"C"
1090 NEXT
1100 REM *** カード けす *****
1110 FORI=0TO500:NEXT
1120 FORI=0TO18
1130 LOCATE9,I:PRINTSPC(31);
1140 NEXT
1150 LOCATE9,19:PRINTSPC(30);
1160 FORI=0TO4
1170 LOCATE1,I*4+3:PRINTTAB(8);
1180 FORJ=0TO4:HC(I,J)=0:NEXT
1190 NEXT:NEXT
1200 REM ******* ぜんぶ おしまい ***********
1210 LOCATE14,6:PRINT"ALL PLAY しゅうりょう しました"
1220 PLAY"18egcagecegcagecg.r8g.r8g.r8c1.."
1230 FORI=0TO4:FORJ=0TO4
1240 JU=JU-(DD(J)>DD(I))
1250 NEXT
1260 LOCATE5,I*4+2:PRINTJU+1" ばん"
```

★「つぐ美さんは，小指でプログラムを打ち込まないとキーをつぶしてしまう恐れがある」と影さんが教えてくれましたよ。（東京都府中市・**山中康裕14才**）……【**つぐ美**：も一失礼しちゃうわね。**影**：ごめん！つい本音が……。】

```
1270 JU=0:NEXT
1280 LOCATE16,10:PRINT"GAME AGAIN (Y)?"
1290 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1290
1300 IFA$="Y"ORA$="y"THEN RUN
1310 GOTO1290
1320 REM ******* DIMENTION ************
1330 REM ***** ていぎ ***************
1340 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:CLS:PLAY"t200l64o5v12"
1350 DIM NA$(9),CA(9),FE(9),BE(9),DE(9),Y(9),CC(24),HC(4,4),YU(4),P$(4)
1360 DIM SA(4),DD(4),YY(51),SU$(3),BD(4),CF(12),CG(21),TL$(9,4),CA$(12)
1370 REM ***** データ リード *********
1380 FORI=0TO12
1390 READ CA$(I)
1400 NEXT
1410 FORI=0TO3
1420 READ SU$(I)
1430 NEXT
1440 FORI=0TO12
1450 READ CF(I):CF(I)=CF(I)*.1
1460 NEXT
1470 FORI=0TO21
1480 READ CG(I)
1490 NEXT
1500 FORI=0TO9
1510 READ NA$(I),CA(I),FE(I),BE(I),DE(I)
1520 NEXT
1530 FORI=0TO9:FORJ=0TO4
1540 READ TL$(I,J)
1550 NEXT:NEXT
1560 INPUT"YOUR NAME(=<6)";N$:IFLEN(N$)>6THEN1560
1570 INPUT"ROUND(10=<[5きざみ]=<50)";L:IFL<10ORL50<LORINT(L/5)<L/5THEN1570
1580 CLS:FORI=0TO9
1590 PRINTI" : "NA$(I):Y(A)=0
1600 NEXT
1610 FORI=0TO3-(N$="")
1620 PRINTI+1"にんめ は";:INPUTA
1630 IFA<0ORA9<AORINT(A)<ATHEN1620
1640 IFY(A)THEN1620
1650 SA(I)=A:Y(A)=1
1660 NEXT
1670 C$=CHR$(29):C$=C$+C$+C$+CHR$(31)
1680 C$="┌─┐"+C$+"|#|"+C$+"|#|"+C$+"└─┘"
1690 REM ***** がめん ひょうじ ********
1700 CLS:FORI=0TO4
1710 IFN$>""ANDI=4THENLOCATE0,16:PRINTN$:GOTO1730
1720 LOCATE0,I*4:PRINTNA$(SA(I))
1730 DD(I)=100000:PRINTDD(I)"C"
1740 NEXT
1750 RETURN
1760 REM ******* CARD DISPLAY *********
1770 LOCATEM*3+10,I*4+1:PRINTSU$(INT((HC(I,M)-1)/13))
1780 LOCATEM*3+10,I*4+2:PRINTCA$(HC(I,M)-INT((HC(I,M)-1)/13)*13-1)
1790 PLAY"dab":RETURN
1800 REM ******* CARD SHUFFLE *********
1810 LOCATE20,5:PRINT"ROUND"K+1
1820 FORI=0TO51:YY(I)=0:NEXT
1830 O=K-INT(K/5)*5
1840 IFN$>""ANDO=4THENLOCATE16,8:PRINT"おや は "N$" さん です":GOTO1860
1850 LOCATE16,8:PRINT"おや は "NA$(SA(O))" さん です"
1860 FORI=0TO24
1870 A=INT(RND(1)*52):IFYY(A)THEN1870
1880 YY(A)=1:CC(I)=A+1
1890 NEXT
1900 LOCATE20,5:PRINTSPC(8)
1910 LOCATE16,8:PRINTSPC(18)
1920 RETURN
1930 REM ******* CARD COUNT ***********
1940 CG=0:OO=0:FORJ=0TO4
1950 IFHC(I,J)=0THENJ=4:GOTO2000
1960 B=HC(I,J)-INT((HC(I,J)-1)/13)*13
1970 IFB=1THENCG=CG+11:OO=OO+1:GOTO2000
1980 IFB>9THENCG=CG+10:GOTO2000
1990 CG=CG+B
2000 NEXT
2010 IFCG>21ANDOOTHENCG=CG-10:OO=OO-1:GOTO2010
2020 IFCG>21THENCG=0
2030 RETURN
2040 REM ******* THINK&PRINT **********
2050 FORM=2TO4
2060 GOSUB1940
2070 IF(CG<12ANDCG)OR(CG=0ANDDE(I)>RND(1)*100)THEN2090
2080 IFCG=0ORCG>18OR(CG-11)*10*RND(1)+CA(I)>RND(1)*100THENM=4:GOTO2120
2090 LOCATE9+M*3,I*4:PRINTC$;
2100 HC(I,M)=CC(CA):PLAY"aca"
2110 GOSUB1770:GOSUB2150
2120 CA=CA+1:NEXT
2130 RETURN
2140 REM ******* CHATTERING ***********
2150 IFRND(1)*100<FE(I)THEN2170
2160 LOCATE24,I*4+2:PRINT"「..............」";:GOTO2230
2170 IFMTHENGOSUB1940:B=INT(4*CG(CG)/9+RND(1)*3)-1:GOTO2190
2180 B=INT(8*CF(HC(I,M)-INT((HC(I,M)-1)/13)*13-1)+RND(1)*3)-1
2190 B=B-(B<0)+(B>4)
2200 IFRND(1)*100<DE(I)THENB=INT(RND(1)*5)
2210 LOCATE24,I*4+2:PRINTSPC(16);
2220 LOCATE24,I*4+2:PRINT"「"TL$(SA(I),B)"」";
2230 RETURN
2240 REM ******* SPECIAL RANKING ******
2250 FORI=0TO4
2260 YU(I)=1:P$(I)="baf":GOSUB1940
2270 IFCG=21ANDHC(I,4)THENYU(I)=5:P$(I)="l16cegacegacgcgegea4l64"
2280 IFCG<21ANDCGANDHC(I,4)THENYU(I)=2:P$(I)="l16fgafgadededec4l64"
2290 IFHC(I,0)*HC(I,1)=11THENYU(I)=3:P$(I)="l16egabegabcedfegfae4l64"
2300 IFI=0THENGO=CG
2310 NEXT
2320 RETURN
2330 REM ******* DATA *****************
2340 REM ***** カード データ *********
2350 DATA A,2,3,4,5,6,7,8,9,0,J,Q,K,♠,♥,♦,♣
2360 DATA 0,1,1,2,3,4,5,4,3,1,1,1,1
2370 DATA 9,9,9,9,0,1,2,3,4,5,6,7,8,7,6,5,4,3,2,2,1,0
2380 REM ***** キャラクタ データ ********
2390 DATA  CHAMP,95,20,30,15
2400 DATA   ELLE,35,90,90,60
2410 DATA  DUNAN,10,60,20,40
2420 DATA    FOU,90,05,40,10
2430 DATA    KEI,55,65,60,80
2440 DATA   K.K.,20,35,70,30
2450 DATA   MAKI,60,70,55,50
2460 DATA    PLU,80,80,80,25
2470 DATA PLUTOO,70,30,85,70
2480 DATA   SOAP,50,50,50,90
2490 REM ***** おしゃべり データ *******
2500 DATA ふっ これで きまり,ふっふっふっ,ふむ ・・・,まだまだ !!,ふっ ・・・ ふむ
2510 DATA やったぁぁ!!!,ナーイス!!!,とんとんとんとん,だーいじょーぶ!,なんのこれしき!!!
2520 DATA よし・・・,まぁいーか,うーん・・・・・,ちっ!!!,ぶー!!
2530 DATA うん・・・・・,しずかに・・・,これは・・・,ふ・・・・・,せんないこと・・・
2540 DATA よし! OK!!,ぜーたく いえない,はは・・・,お、おちつくのよ!!,あに すんのよぉ!!!
2550 DATA かちだかちだ!!,すすめすすめ!!,OKOK!!,うんうん!!,わややねん!!!
2560 DATA はは、なんとゆーか・・・,これでじゅうぶんかな?,こんなもんよ !!,どーしよう ?,はは、こまった・・・
2570 DATA わーい!わーい!わーい!,わーい!わーい!,わーい!,・・・でもないか,みとめるべき じじつも
2580 DATA ふっ あまい・・・,これが どうしたと・・・,くっ・・・・・,なんなんだ・・・,こざかしいまねを・・・
2590 DATA ははは・・・,やったね!!,おちつくなぁ・・・,ちょっと こまるけどね,まーた やっちゃった
```

★ぼくは大戦略IIにくるっているので,マップ・エディタのためにこのハガキのマス目を使っています。おかしいですか？（北海道札幌市・宮内　崇14才）……【影：他にも短歌を書いたり将棋盤に使ったりと使いかた豊富。】

PC-6001mkⅡSR/6601SR(N66SR-BASIC)用

おむすび探偵団（たんていだん）



坂本　和也

内容

7種類あるおむすびから，6001が四つ選びます。その四つを6001がだすヒントをもとにして推理してください。

遊びかた

デモ中に何かキーを押すとゲーム・スタートです。まず6001が4種類のおむすびを選びます。あなたは7種類のおむすびから6001が選んだと思われるものを四つ選んでください。すると6001がヒントをくれます。それをもとに，また四つ選んでください。7回までに当てないとゲーム・オーバーです。

おむすびは↑↓で矢印を動かしてスペース・キーで選びます。

ヒントの見方は，6001が選んだ物と一致するが，場所（順番）が不一致な物には『♡』（ここではどれが6001が選んだ物かはわからない），場所（順番）も一致する物は『◇』（ここでも，どれが合っているのかはわからない）が表示されます。つまり『♡♡♡』と表示されたら，あなたの選んだ四つの中の三つが6001の選んだ物と一致していることになります。

ヒントの見方と，推理の仕方は回を重ねるとコツがつかめてくるでしょう。

ちょっと一言，二言

(1)プログラムについては，REMを付けてありますのでわかると思います。

(2)SRユーザーはみんなわかっていると思うけれど“Else”は大文字で！

(3)私は音楽関係が苦手で，せっかくのPSGやFM音源を活用できません。今回も貧弱な音になってしまいました。

(4)Shimada，YABE－chan，蕨KUN，ミー君，いっしょに大学へ行こうな！

CHECKER FLAG

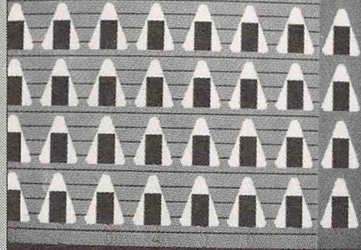
影：これは愉快！さすがP6SR。音声合成をうまく使っていますね。

Dr.D：それだけじゃなくFM音源もうまく使っておるゾ!!

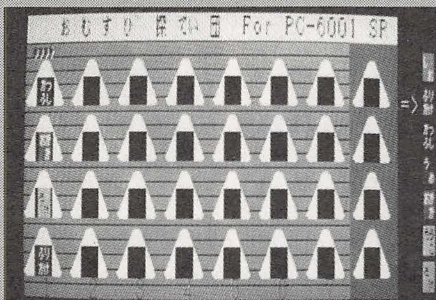
編：ゲームも楽しいし，SRユーザーはぜひ打ち込んでみてくださいね。

Dr.D：オールBASICだし，リストも短いのでぜひ参考にしてくれたまえ。

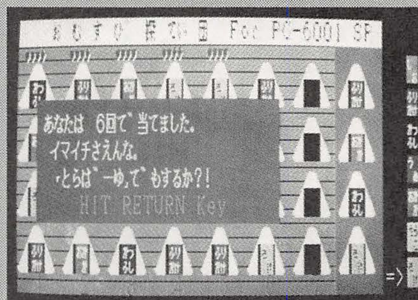
▲《写真1》おむすび探偵団のタイトル画面。波の音が何とも言えないね



◀《写真2》ゲーム・スタート!!右の7種類の中から4種類選びだせ!!



▶《写真3》やった!!最初から四つとも合ってるゾ!!あとは並べかただけだ!!



▼《写真4》結局6回で当てました。「イマイチさえないなあ」だって

★かわいそうなヤツ：BMスーパークイズにはずれ，OFに見はなされ，影さんの顔を見た人。（埼玉県東松山市・大野くん13才）……【編：ついてないときはこんなもんですよ。影：毎日，鏡で顔を見てる私はいったい……。】

おむすび探偵団のプログラム・リスト

```
10 ' ********************************
20 ' *   おむすび たんていだん     *
30 ' *     FOR PC-6001SR/6601SR     *
40 ' *        1987.9.22             *
50 ' *          By KAZUYA           *
60 ' ********************************
70 '**********     ショキセッテイ
80 DIM L1(42),L2(42),L3(42),L4(42),L5(42),L6(42),L7(42):C=1
90 DIM OX(8),OY(4),OM(4),X(8),Y(4),CO(7),CM(4),G$(1)    :TALK"F61"
100 FOR I=1 TO 7:READ T$(I):NEXT I:G$(0)=GRP$(&HE5):G$(1)=GRP$(&HF5)
110 J=1:FOR I=22 TO 512 STEP 70: X(J)=I:J=J+1:NEXT
120 J=1:FOR I=45 TO 165 STEP 40: Y(J)=I:J=J+1:NEXT
130 J=1:FOR I=30 TO 185 STEP 25:CO(J)=I:J=J+1:NEXT
140 SCREEN 3,2,1:CLS:RESTORE 1320:FOR I=0 TO 6:READ C1,C2,C3,D$
150 A$=MID$(D$,1,2):B$=MID$(D$,3,2):GOSUB 900
160 ON I+1 GOSUB 950,960,970,980,990,1000,1010
170 NEXT:PALET 13,1:PALET 14,10:PALET 15,11:GOSUB 1110:GOTO 1020
180 '**********     ショキカ
190 SCREEN 1,1,1:CLS:WIDTH 40,20:L=2:FOR I=18 TO 1 STEP -1:FOR J=1 TO 12+I
200 LOCATE J,10  :PRINT MID$("Wait for a moment.",I,1)
210 LOCATE J-1,10:PRINT " ":NEXT J,I:LOCATE 34,16:PRINT "Start"
220 SCREEN 3,2,1 :TALK "M51":GOSUB 1190:SCREEN 3,2,2
230 FOR I=1 TO 4:CM(I)=INT(RND(1)*7)+1:NEXT:Y=1
240 FOR I=2 TO 4:FOR P=1 TO I
250 IF CM(I)=CM(P) AND P<>I THEN CM(I)=INT(RND(1)*7)+1:GOTO 240
260 NEXT:NEXT:PRINT CHR$(7);:GOSUB 550
270 '**********     MAIN
280 TALK"F1 OMUSUBIOERAXDEKUDASAI.":Y=1:X=1
290 GOSUB 510
300 IF X=8 THEN FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 590
310 IF Y=5 THEN GOSUB 330:X=X+1
320 GOTO 290
330 '**********     HINT
340 A$="":P=0:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4
350 IF CM(I)=OM(J) AND I<>J THEN A$=A$+CHR$(&H81)
360 NEXT J,I
370 FOR I=1 TO 4:IF CM(I)=OM(I) THEN A$=A$+CHR$(&H83):P=P+1
380 NEXT I
390 IF P=4 THEN 650
400 FOR I=4 TO 3 STEP -1:KANJI(X(X)-15+I,12+I),I,A$:NEXT I
410 PLAY "","","","c64g64":Y=1                                   :RETURN
420 '**********     PUT SUB
430 ON C GOTO 440,450,460,470,480,490,500
440 PUT(X(X),Y(Y)),L1:TALK"F1 SIO'."                             :RETURN
450 PUT(X(X),Y(Y)),L2:TALK"F1 HURIKAKE'."                        :RETURN
460 PUT(X(X),Y(Y)),L3:TALK"F1 KATUBU'SI."                        :RETURN
470 PUT(X(X),Y(Y)),L4:TALK"F1 UME'."                             :RETURN
480 PUT(X(X),Y(Y)),L5:TALK"F1 OKA'KA."                           :RETURN
490 PUT(X(X),Y(Y)),L6:TALK"F1 TA'RAKO."                          :RETURN
500 PUT(X(X),Y(Y)),L7:TALK"F1 +SA'KE."                           :RETURN
510 '**********     KEY
520 IF STRIG(0)=1 THEN OM(Y)=C:GOSUB 560                         :RETURN
530 S=STICK(0):IF S=1 OR S=5 THEN C1=C ELSE                       RETURN
540 C=C+(S=1 AND C>1)-(S=5 AND C<7)
550 KANJI(564,CO(C1)),1,"=>":KANJI(564,CO(C)),4,"=>"             :RETURN
560 '**********     DABURI SHORI
570 FOR I=1 TO Y : IF OM(I)=OM(Y) AND I<>Y THEN TALK"F1 ^DETE'MASU*."  :RETURN
580 NEXT I:GOSUB 420:Y=Y+1                                       :RETURN
590 '**********     GAME OVER (1)
600 PLAY "V15O3L16GFEDGFEDC4":FOR I=0 TO 1000:NEXT
610 LINE(30,60)-(400,150),3,BF:KANJI(40,70),4,"やる ",158," あんの ?"
620 KANJI(50,90),4,"あなたは 、おむすび"
630 KANJI(60,110),4,669," てい ",672," ",428," ",107," です !!"
640 GOSUB 720:GOTO 700
650 '**********     GAME OVER (2)
660 TALK"F1 ^+AOTARI-.":FOR I=0 TO 1000:LINE(30,60)-(400,150),3,BF
670 COLOR 4:KANJI(40,70),,"あなたは"+STR$(X),91,"で",751,"てました."
680 TALK"m1 ana'tawa/"+T$(X)+"ka'ide/atema'sita.":GOSUB 720
690 ON P GOSUB 760,790,790,810,810,830,830
700 KANJI(80,130),2," HIT RETURN Key"
710 FOR I=0 TO 2000:IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOTO 180 ELSE NEXT :GOTO 1020
720 '**********     せいかい
730 P=X:X=8:TALK"F1 SEIKAIWA."
740 FOR Y=1 TO 4  :ON CM(Y) GOSUB 440,450,460,470,480,490,500:NEXT
750 FOR I=0 TO 500:NEXT:TALK"F1 DESU*."                          :RETURN
760 '**********     メッセージ
770 KANJI(50, 90),,"すっ、すごいかてす!!"
780 KANJI(60,110),,"あなたこそ、リーダーにふさわしい。"          :RETURN
790 KANJI(50, 90),,"あなたの",548,986,"は、すばらしい。"
800 KANJI(60,110),,"あなたは",992,798,"な",669,"ていです。"        :RETURN
810 KANJI(50, 90),,"まあまあですな。"
820 KANJI(60,110),,"この",706,388,"でがんばってくれたまえ。"       :RETURN
830 KANJI(50, 90),,"イマイチさえんな。"
840 KANJI(60,110),,"「とらば-ゆ」でもするか?!"                     :RETURN
850 '**********     OMUSUBI SUB (GRP)
860 LINE(X+25,Y+5 )-(X+5 ,Y+30),16:CIRCLE(X+30,Y+5 ),5,16,0,3
870 LINE(X+5 ,Y+35)-(X+55,Y+35),16:CIRCLE(X+7 ,Y+32),5,16,2.5,4.5
880 LINE(X+55,Y+30)-(X+35,Y+5 ),16:CIRCLE(X+52,Y+33),5,16,4.5,2
890 PAINT(X+30,Y+10),16,16:LINE(X+17,Y+15)-(X+43,Y+35),1,BF     :RETURN
900 '**********     ラベル
910        LINE(78,99)-(96,119),C1,BF
920 COLOR C2:FOR Y=9 TO 11:FOR X=9 TO 12:LOCATE X,Y:PRINT GRP$(&H25):NEXT X,Y
930 COLOR C3:LOCATE 10,10:PRINT A$:LOCATE 10,11:PRINT B$         :RETURN
940 '**********     Get
950  GET(78,99)-(96,119),L1:RETURN
960  GET(78,99)-(96,119),L2:RETURN
970  GET(78,99)-(96,119),L3:RETURN
980  GET(78,99)-(96,119),L4:RETURN
990  GET(78,99)-(96,119),L5:RETURN
1000 GET(78,99)-(96,119),L6:RETURN
1010 GET(78,99)-(96,119),L7:RETURN
1020 '**********     タイトル
1030 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,0,0:COLOR 13,1:WIDTH 80,20:CLS:RESTORE 1340
1040 FOR I=1 TO 14 STEP 3:READ A$:LOCATE 19,I
1050 FOR J=1 TO LEN(A$)  :D$=MID$(A$,J,1):IF D$=" " THEN 1070
1060 PLAY "","","","","O7C64D64"
1070 PRINT D$;:FOR P=0 TO 30:IF INKEY$="" THEN NEXT P,J,I ELSE 180
1080 RESTORE 1390:FOR I=0 TO 13:READ J:SOUND I,J:NEXT:
1090 FOR X=1 TO 70:GOSUB 1290:GOSUB 1270:NEXT
1100 IF INKEY$="" THEN 1100 ELSE SOUND 13,10:SOUND 12,150:GOTO 180
1110 '**********     SCREEN PAINT SUB (1)
1120 LINE(0,0)-(560,19),4,BF:FOR I=0 TO 560 STEP 4:LINE(I,19)-(I,0),2:NEXT I
1130 KANJI(50,1),1,"おむすび ",669," てい ",672,"  For PC-6001 SR
1140 KANJI(51,2),3,"おむすび ",669," てい ",672,"  For PC-6001 SR
1150 PUT(600, 25),L1:PUT(600, 50),L2:PUT(600, 75),L3:PUT(600,100),L4
1160 PUT(600,125),L5:PUT(600,150),L6:PUT(600,175),L7
1170 LINE(485,20)-(560,200),2,BF
1180 FOR I=485 TO 560 STEP 2:LINE(I,20)-(I,200),3:NEXT           :RETURN
1190 '**********     SCREEN PAINT SUB (2)
1200 LINE(0,20)-(484,200),2,BF:FOR I=20 TO 200 STEP 10:LINE(0,I)-(484,I),1:NEXT
1210 FOR Y=30 TO 150 STEP40:FOR X=0 TO 500 STEP70:GOSUB 850:GOSUB 1230:NEXT X,Y
1220 I=1:FOR X=0 TO 450 STEP 70:KANJI(X+10,185),3,STR$(I):I=I+1:NEXT  :RETURN
1230 SCREEN 1,1,1:LOCATE L,15:PRINT GRP$(&HF1):LOCATE L,16:PRINT GRP$(&HF2)
1240 LOCATE L,17:PRINT G$(L MOD 2)
1250 FOR K=15 TO 17:LOCATE L-1,K:PRINT " ":NEXT K:L=L+1:SCREEN 3,2,1  :RETURN
1260 '**********     OMUSUBI SUB (TEXT)
1270 COLOR 16:LOCATE X,17:PRINT " "+GRP$(&H20)+GRP$(&H21)
1280 LOCATE X,18:PRINT GRP$(&H20)+GRP$(&H25)+GRP$(&H25)+GRP$(&H21)   :RETURN
1290 LOCATE X-1,17:PRINT " ":LOCATE X-1,18:PRINT " "              :RETURN
1300 '**********     DATA
1310 DATA ^iq,ni,^sax,^yox,^go,^roq,nana
1320 DATA 2,2,4,し  お,2,1,4,ふりかけ,1,3,4 ,かつぶし,3,3,4,う  め
1330 DATA 2,3,16,おか か,3,4,1,たら こ,1,4,3 ,さ  け
1340 '**********     Screen Data
1350 '     0        10        20        30        40
1360 DATA    <<< おむすび たんていだん >>>,        For PC-6001mk2SR/6601SR
1370 DATA"    Programed By Kazuya Sakamoto","         September 22,1987
1380 DATA              Hit any key
1390 DATA 219,8,255,15,233,13,43,37,27,5,27,67,50,10
1400 '<<<<<<<<<<< End of list おつかれさまでした !! >>>>>>>>>>>>
```

★英語の授業のとき，tea-roomを「茶室」と訳したのは僕だけだろうか？（千葉県東金市・フィーグ・カムラ16才）……【影：えーっとteaがお茶で，roomが部屋だから，「お茶部屋」が正解なんじゃない。】

PC-8001/mk/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

JUMPER"N"（ジャンパーエヌ）



RED-FALCON

ストーリー

冬といえばジャンプ競技！というわけで主人公N君はジャンプ大会に出場することとなりました。

競技の説明

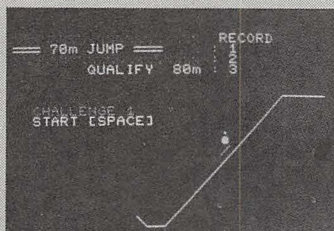
この大会は70m級，80m級，90m級と順々に進んでいくというものです。各級3回ずつ飛べますが，その3回のうち規定距離（k(m)級+10m）に達しない場合はそこで中断されてしまいます。90m級を終えれば，各級の最高距離をたしたあなたの成績が発表されます。

遊びかた

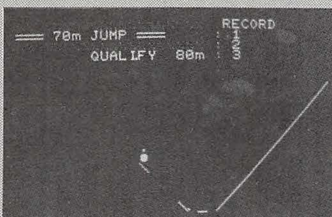
最初にスペース・キーを押すとN君が滑りはじめ，自動的にジャンプをします。ジャンプ台が消えてから「ここだ！」と思ったところでスペース・キーを押してください。　＊注：このスペース・キーを押すタイミングは，はじめはなかなかむずかしいのですが慣れるまでガンバってください。それと各級によってその時間の長さがちがいます。

説明の補足

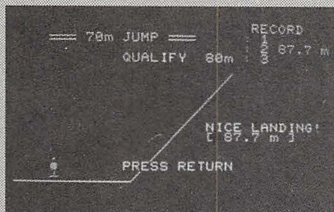
ここまで読んでわかったと思いますが結局このゲームはワンキー・ゲームです。似たようなゲームの多い中，こんなゲームもたまにはどうでしょうか。ワンキーにしちゃプログラムが長いぞ！という人はためしに実行してください。ちゃんと理由はありますから。



▲《写真1》まず70m級ジャンプに挑戦だ!!レコードをだすゾ!!



▼《写真2》スペース・キーを押すとジャンプ台からランディングだ



▲《写真3》タイミングを考えてスペース・キーを押して着地しよう



▼《写真4》90m級ジャンプが終わると表彰です。やったチャンピオンだ!!

最後に……

おいR．F！お前受験生じゃないのか？。そーです受験生です。でもこのプログラムを作ったのは今年の春。春に冬のゲームをだすのもなんだなーと思い今まで寝かしておきました（ウイスキーじゃないっつうの）。季節感のあるプログラムを季節に応じてだす。これが風流人のプログラムなのです（おいおい）。

N君の空中姿勢

①…最初の空中姿勢。このとき飛距離がのびています。

②…①から③へ行くときの媒介状態姿勢（？）です。

③…このときのみ着地できます。

④…③をとおりこして，もはや最悪の状況です。

このようにスペース・キーを押して①→④の順に進行していき③の姿勢で着地すればいいわけです。あっとこんなところになってしまいましたが1回目または2回目で記録をだして「もうこれでいいや」というときにはⓅでパスできます（もちろん規定距離をもうクリアしているときだけです）。

CHECKER FLAG

編：なかなか熱中できるゲームですね。
Dr.D：そうだな。スピーディーなところがいいぞ。あとプログラムが単純でわかりやすいのはいいことだぞ。時間待ちルーチンも適切だな。
編：ベタぼめですね。
Dr.D：うむ。次作を期待しているぞ。

★僕はベーマガにOFコーナというのがあるというのを，つい2日前に知った。どうだ，すごいだろう!!（三重県上野市・大須賀　剛14才）…【編：本誌の特集の内容の濃さに，下まで見るヒマがなかったんでしょう？】

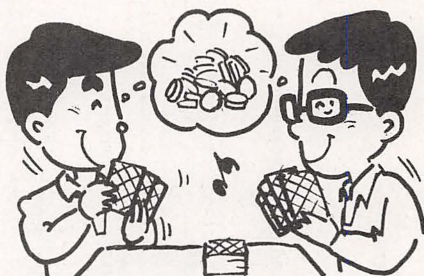
JUMPER "N" のプログラム・リスト

```
10 '
20 '^^^^^^^^^^^^^^^^ JUMPER "N" ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
30 '          [ RED FALCON PRESENTS ]
40 WIDTH 40,25:CONSOLE 5,25,0,1
50 PRINT CHR$(12):DIM R(11)
60 A$(1)="\":A$(2)="⊥":A$(3)="/":A$(4)="@"
70 FOR I=1 TO 11:R(I)=286-I:NEXT
80 RO=1:R=1:H=0:
90 X=24+RO*2:Y=11-RO*2:F=3:KO=0:DM=0:S=37:JP=0
100 '^^^^^^^^^^^^^^ STARTING ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
110 LINE(0,0)-(23,2),"%",2,B
120 COLOR 7:LOCATE 4,1:PRINTUSING "═══ ##m JUMP ═══";60+RO*10
130 LOCATE 12,3:PRINTUSING "QUALIFY ##0m";7+RO
140 LOCATE 26,0:PRINT "RECORD"
150 FOR I=1 TO 3:LOCATE 25,I:PRINT ":";I:NEXT
160 LINE(20,18)-(32,6),"/",7
170 LINE(33,6)-(37,6),"‾",7
180 LOCATE 18,19:PRINT "‾‾":LOCATE 17,18:PRINT "\":GOSUB 490
190 LOCATE 6,7:COLOR 4:PRINT "CHALLENGE";R:COLOR 7
200 IF R>1 THEN LOCATE 6,9:PRINT "PASS ROUND [P]"
210 LOCATE 6,8:PRINT "START [SPACE] "
220 I$=INKEY$
230 IF ((I$="P")+(I$="p"))*(H<>0) THEN LOCATE 0,25:PRINT:PRINT:GOTO 730
240 IF I$=" " THEN 260
250 GOTO 220
260 '^^^^^^^^^^^^^^ LANDIING ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
270 BL=INT(RND(1)*4)-1:BS=INT(RND(1)*9)/10
280 BEEP 1:LINE(6,7)-(20,9)," ",BF:BEEP 0
290 GOSUB 510:X=X-1:IF X>19 THEN Y=Y+1:F=3 ELSE IF (X<20)*(X>17) THEN F=2 ELSE I
F X<18 THEN Y=Y-1:F=1
300 GOSUB 490
310 IF X>17 THEN FOR I=0 TO 50:NEXT:GOTO 290
320 FOR G=20 TO 38:GOSUB 340:GOSUB 510:Y=Y-.3:GOSUB 490:NEXT:GOTO 400
330 GOTO 380
340 LINE(G,18)-(38,G-20)," "
350 IF G<26 THEN LINE(G+1,18)-(G+13,6),"/",7 ELSE LINE(G+1,18)-(38,G-19),"/",7
360 LOCATE G-2,19:PRINT " ":COLOR 7:LOCATE G-1,19:PRINT "‾‾"
370 LOCATE G-3,18:PRINT " ":LOCATE G-2,18:PRINT "\"
380 LINE(38,6)-(38,19)," "
390 RETURN
400 LOCATE 36,18:PRINT "  ":LOCATE 37,19:PRINT "  ":Y=8
410 DM=DM+1:IF F=1 THEN KO=KO+1
420 IF JP<>0 THEN JP=JP+1:IF JP>35 THEN F=3:IF JP>50 THEN F=4
430 IF (INP(9)=191)*(JP=0)*(F=1) THEN BEEP 1:F=2:JP=1:BEEP 0
440 IF DM>10+RO*15 THEN GOSUB 510:COLOR 7:LOCATE S,24:PRINT "/";:PRINT:S=S-1
450 GOSUB 490
460 IF S<=4 THEN 520
470 GOTO 410
480 '^^^^^^^^^^^^^^^^ HYOUJI ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
490 LOCATE X,Y:COLOR 3:PRINT ".":LOCATE X,Y+1:PRINT "●"
500 LOCATE X,Y+2:PRINT A$(F):RETURN
510 LINE(X,Y)-(X,Y+2)," ":RETURN
520 '^^^^^^^^^^^^^^^^ HANTEI ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
530 IF F<>3 GOTO 640
540 FOR I=0 TO 8:LINE(0,24-I)-(I+4,24-I),"‾",7
550 FOR T=0 TO 50:NEXT
560 LINE(0,24-I)-(I+4,24-I)," "
570 NEXT:LOCATE 0,16:COLOR 7:PRINT "──────────────"
580 GOSUB 510:X=X-1:IF X>11 THEN Y=Y+1 ELSE F=2
590 GOSUB 490:IF X>4 THEN 580
600 COLOR 7:LOCATE 21,10:PRINT "NICE LANDING!"
610 SC=KO*1.3+41+(3-RO)*7+BL+BS:COLOR 7:IF SC=>(70+RO*10) THEN COLOR 5:IF SC>H T
HEN H=SC
620 LOCATE 21,11:PRINT "[";SC;"m ]":LOCATE 28,R:PRINT SC;"m"
630 GOTO 690
640 GOSUB 510:LOCATE X-1,Y+2:COLOR 3:PRINT "\.^"
650 LOCATE 15,12:COLOR 2:PRINT "FAILED!"
660 FOR I=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
670 LOCATE 29,R:COLOR 2:PRINT "FAILED"
680 FOR I=0 TO 500:NEXT
690 LOCATE 12,14:COLOR 7:PRINT "PRESS RETURN"
700 IF INP(1)<>127 GOTO 700
710 R=R+1:FOR I=0 TO 55:PRINT:NEXT
720 IF R<4 THEN 90
730 IF H=0 GOTO 790
740 H(RO)=H:IF RO=3 THEN 830
750 COLOR 2:LOCATE 7,24:PRINT "YOU CAN GO NEXT(";RO*10+70;"m )!"
760 FOR I=0 TO 12:PRINT:NEXT
770 FOR I=0 TO 2000:NEXT:PRINT CHR$(12)
780 RO=RO+1:R=1:H=0:GOTO 90
790 '^^^^^^^^^^^^^^^^ GAME OVER ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
800 LOCATE 14,24:COLOR 7:PRINT "GAME OVER"
810 FOR I=0 TO 12:PRINT:NEXT
820 FOR T=0 TO 2000:NEXT:PRINT CHR$(12):GOTO 80
830 '^^^^^^^^^^^^^^^  RANK IN  ^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
840 COLOR 2:LOCATE10,23:PRINT"CONGRATULATIONS!"
850 COLOR 7:LOCATE 5,24:PRINT"YOU CLEARED ALL THE ROUNDS"
860 FOR I=0 TO 11:PRINT:NEXT
870 FOR I=0 TO 2000:NEXT
880 W=H(1)+H(2)+H(3)
890 COLOR 6:LOCATE 6,24:PRINT "YOUR TOTAL SCORE IS";W
900 FOR I=0 TO 11:PRINT:NEXT
910 FOR I=0 TO 2000:NEXT
920 E=0:FOR T=1 TO 10
930 IF (W>R(T))*(E=0) THEN E=T
940 NEXT
950 IF E=0 GOTO 980
960 FOR T=10 TO E STEP -1:R(T+1)=R(T):NEXT
970 R(E)=W
980 COLOR 5:LOCATE 9,24:PRINT "THE WORLD RECORDS":PRINT
990 FOR I=1 TO 10:IF I=E THEN COLOR 2 ELSE COLOR 7
1000 IF I=10 THEN T=11 ELSE T=12
1010 PRINT TAB(T);I;"   ":R(I):NEXT
1020 FOR I=0 TO 4:PRINT:NEXT
1030 IF W=>290 THEN LOCATE 6,21:COLOR 6:PRINT "HOW SUPER PLAYER YOU ARE!"
1040 IF E=1 THEN COLOR 3:LOCATE 6,20:PRINT"GREAT!  YOU ARE CHAMPION!":GOTO1060
1050 COLOR 2:LOCATE 6,20:PRINT "THANKS FOR YOUR PLAYING"
1060 LOCATE 12,23:COLOR 7:PRINT "PRESS RETURN"
1070 IF INP(1)<>127 GOTO 1070 ELSE PRINT CHR$(12):GOTO 80
1080 '
1090 '^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^
```

★僕の弟はアフターバーナーで１機も撃墜できずステージ８までいきました。うまいとほめていいのか，へたと言っていいのかわからん。(福岡県浮羽郡・秦　誠17才)……【影：うーん！すっげー弟だなそりゃぁ～。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

大富豪（だいふごう）



渡辺 博

はじめに

またかとお思いでしょうが，カードゲームです。なんと，有名な「大富豪」を作っちゃいました。が，これもまたルールに自信がない。

じつは，この大富豪のルールはず〜いぶん前に兄がどこかから仕入れてきたものなんです。覚えたころはそれこそ夢中になって遊んだものでしたが，はたしてこれが正式ルールなのかとなると元を知らないのでどうにも不安です。それでも十分おもしろいので楽しめるんじゃないかと思います。

ルール説明

手持ちのカードを順番どおりルールに従い場にだしていき，早くすべてのカードをなくせばよいというゲームです。

カードの順位とそのだしかた

カードには順位があり最弱が3で4，5と続きQ，K，Aの順で強くなりAの上が2で最強はジョーカーです。2がAより強いというのがおもしろいところでマークにはこだわりません。

だしかたの基本ルールは，場にだされているカードの数より上位数でなければだすことはできません。

複数枚ずつだしていく場合もあり，そのときは場にだされたカードと同枚数で，しかも上位数をだす必要があります。

つまり，3が2枚とだされて自分の番になったら，4が2枚かそれ以上の数で場札と同じ枚数ぞろいをだすことになります。

手札になかったり，だしたくない場合はパスもできます。

順番と権利とみつぎもの

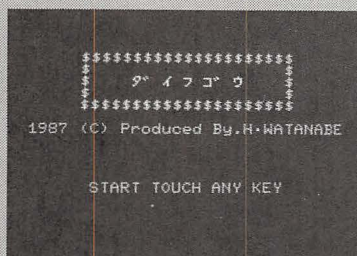
場にだしていく順番は大地主から下へとまわります。

だしたカードに対しパスが一巡すれば権利が取れます。ゲーム・スタート時は大地主が権利者です。

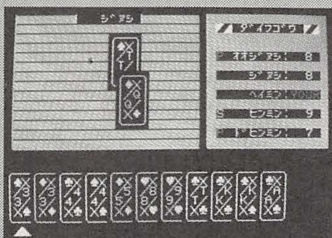
権利者になると場札はクリアされ自分の好きなカードがだせます。そこで効率良く手札を減らす方法を考えましょう。それは最低位カードからだしていくことです。

ゲームが終了するとつぎからはあがった順にランクされ，みつぎものの交換をします。これは，配られたカードから1位が最低位カード2枚を5位へ送り，5位は最高位カード2枚を1位へ送ります。2位と4位は1枚ずつ同じように交換し3位はそのままです。

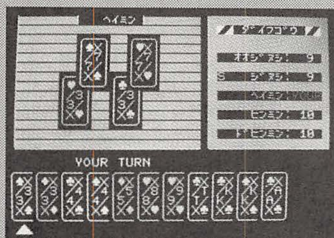
このルールが大富豪の大富豪たるゆえんなんでしょうが，そのため一度落ちるとあがるのにひと苦労なんだ。



▲《写真1》みんなおなじみ大富豪のパソコン版です。ではキーを押して…



▼《写真2》場にでているカードより大きいカードをどんどんだしていきます



▲《写真3》場に2枚でているときはその枚数ずつださなければいけません



▼《写真4》プレイ終了。結果は最下位のド貧民に終わってしまった

《第1表》キー・ファンクション

4 6…	△を左右に動かし場にだすカードを選びます。
5……	△が指しているカードを場にだします。 権利があるとつぎに何枚だすかを1−4のキーで答えます。 無権利だと現状の枚数分自動的にだしますが，数が下や同じだったり枚数不足だと入力待ちにもどります。
*……	パスしたいときに使います。

★一度見てみたいもの…消防所の火事。（岩手県和賀郡・パニックモンスター15才）…【影：消防所が火事になったら，消防車はやはり出動するのだろうか？うーん！これは問題だゾ!! 編：そんなこと真剣に考えないで!!】

COMの思考

3秒ほどコンピュータの思考に待たされます。やや気になる長さですが，それだけの強さというか，いやらしさがあります。彼らにはあがりをねらう考えはなく，プレイヤー攻撃に専念するよう作ってあるので権利取りは大変ですがつけ込むスキもでてくると思うのでガンバッてみて。

プログラムetc.

今回は，カード発生法を変えてあります。この方法だとジョーカーが楽に作れるので便利です。少し改造すれば恐怖のＪＯＫＥＲ８ＰＬＡＹができます。力のある人は試してみて。

ルールが理解できなくても実際やってみればわかってくるんじゃないかと思います。

最後に，このゲームのことをこのへんでは(ごく一部かも)「ど貧民」等とほとんど放送禁止用語的なネーミングをとります。こわい！

大富豪のプログラム・リスト

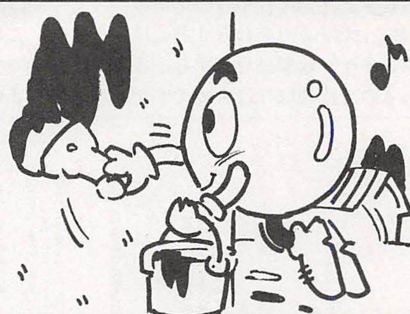
```
10 GOTO 1390:'♠ ﾀﾞｲﾌｺﾞｳ    1987年 9月
20 '────────── MAIN ──────────
30 G=G+1:A=A+1:CP=(AA+A) MOD 5+1
40 LOCATE 9,0:COLOR 7:PRINT NE$(CP):IF CP=YO THEN GOSUB 90:GOTO 60
50 ON CP GOSUB 440,440,440,440,440
60 IF EN(CP)=0 AND CP(CP)=0 THEN 880
70 IF G=5 THEN 1010 ELSE 30
80 '────────── PLAYER ──────────
90 IF EN(CP) THEN RETURN
100 GOSUB 680:LOCATE 7,15:COLOR 7:PRINT " YOUR TURN ":GOTO 160
110 IN=INP(0):IN$=INKEY$:XX=(IN=239)-(IN=191)
120 IF IN$="5" THEN YD=1:IX=X1:GOSUB 660:GOTO 210
130 IF IN$="*" THEN YP=1:GOTO 180
140 IF XX=0 OR X1+XX>CP(CP) OR X1+XX<1 THEN 110
150 LOCATE -2+X1*CZ,22:PRINT "  ":X1=X1+XX
160 LOCATE -2+X1*CZ,22:COLOR 7:PRINT "▲":GOSUB 660:GOTO 110
170 '────────── PUSS ──────────
180 LOCATE 25,2+CP*2:COLOR 2:PRINT "P":GOSUB 670
190 LOCATE 0,15:PRINT STRING$(39," "):RETURN
200 '────────── START PUT ──────────
210 M=CM(CP,IX):N=CN(CP,IX):IF CP<>YO THEN 260
220 IF ST THEN MI=TM:GOTO 260
230 LOCATE 7,15:COLOR 7:PRINT "ﾏｲｽｳﾊ ? 1-4"
240 MI$=INKEY$:IF MI$="" THEN 240
250 GOSUB 660:MI=VAL(MI$):IF MI=0 OR MI>4 THEN GOSUB 670:GOTO 100
260 GOSUB 190:MM=0:FOR I=1 TO MI:FOR J=1 TO CP(CP)
270 IF N<>CN(CP,J) OR CC(CP,J) THEN 290
280 CC(CP,J)=1:MM=MM+1:PN(MM)=CN(CP,J):PM(MM)=CM(CP,J)
290 NEXT J,I:IF MM<MI THEN GOSUB 660:IF CP=YO THEN 100 ELSE 440
300 '────────── CARD SET ──────────
310 IF ST=0 THEN 330
320 IF TM=MI AND TN<N THEN 330 ELSE GOSUB 660:IF CP=YO THEN 100 ELSE 440
330 FOR I=1 TO MI:FOR J=1 TO 11
340 IF PN(I)=CN(CP,J) AND PM(I)=CM(CP,J) THEN 350 ELSE 360
350 FOR K=J TO 11:CN(CP,K)=CN(CP,K+1):CM(CP,K)=CM(CP,K+1):NEXT
360 NEXT J,I:GOSUB 710:CP(CP)=CP(CP)-MI:GOSUB 620:IF CP=YO THEN GOSUB 400
370 IF CP<>YO AND W THEN LINE(40,-4+CP*4)-(78,-1+CP*4)," ",BF:GOSUB 1330
380 RETURN
390 '────────── PLAYER CARD PUT ──────────
400 LINE(0,16)-(39,23)," ",BF:IF CP(CP)=0 THEN RETURN
410 CZ=3+ABS(CP(CP)<10):FOR I=1 TO CP(CP)
420 X=-3+I*CZ:Y=16:M=CM(CP,I):N=CN(CP,I):GOSUB 830:NEXT:X1=1:RETURN
430 '────────── COM 1-4 ──────────
440 IF EN(CP) THEN RETURN ELSE GOSUB 680:IF ST THEN 490
450 NN=15:FOR I=1 TO CP(CP):N=CN(CP,I):IF NN>N THEN II=I:NN=CN(CP,I)
460 NEXT:KK=0:FOR I=1 TO CP(CP):N=CN(CP,I):IF NN=N THEN KK=KK+1
470 NEXT:GOTO 570
480 '●●● TOO
490 FOR I=1 TO 14:V1(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO 4:B(I)=0:NEXT:KK=0
500 FOR I=1 TO CP(CP):N=CN(CP,I):FOR J=1 TO 14:IF N=J THEN V1(J)=V1(J)+1
510 NEXT J,I:NN=15:FOR I=1 TO 14:IF V1(I)=TM AND NN>I AND TN<I THEN NN=I
520 NEXT:II=0:FOR I=1 TO CP(CP):IF CN(CP,I)=NN THEN II=I:KK=TM
530 NEXT:IF II=0 THEN IF TM<3 THEN 580 ELSE 180
540 IF EN(YO) THEN 570
550 IF (NN>10 AND YP)+(NN>10 AND YD=0) THEN 180
560 IF (YD=0 OR (CP(YO)>7 AND YO>2))*(NN>11) THEN 180
570 IX=II:MI=KK:YD=0:GOTO 210
580 NN=0:II=0:FOR I=1 TO CP(CP):N=CN(CP,I)
590 IF (NN<N AND TN<N)*((MI=1)+(MI=2 AND V1(N)>2)) THEN NN=N:II=I
600 NEXT:KK=MI:IF II=0 THEN 180 ELSE 540
610 '────────── SCORE etc. ──────────
620 FOR I=1 TO 5:IF EN(I) THEN NEXT:RETURN
630 IF I=YO THEN LOCATE 34,2+I*2:COLOR 2:PRINT "YOUR":NEXT:RETURN
640 LOCATE 35,2+I*2:COLOR 7:PRINT USING "##";CP(I);:NEXT:RETURN
650 LINE(1,0)-(22,13),"■",4,BF:LOCATE 8,0:COLOR 5:PRINT "|        |":RETURN
660 BEEP 1:FOR BE=1 TO 15:NEXT:BEEP 0:RETURN
670 FOR BE=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
680 FOR I=1 TO 11:CC(CP,I)=0:NEXT:RETURN
690 FOR I=1 TO 5:LOCATE 25,2+I*2:PRINT " ":NEXT:YP=0:RETURN
700 '────────── TABLE Card PUT ──────────
710 R=RND(1)*(9-(MI*2)):Z=Z+1:YY=Z MOD 2:FOR I=1 TO MI:X=R+I*(4+4-MI):Y=2+YY*4
720 N=PN(I):M=PM(I):GOSUB 830:GOSUB 660:NEXT:TN=N:TM=MI:IF ST=0 THEN ST=1
730 GOSUB 690:LOCATE 25,2+CP*2:COLOR 6:PRINT "S":KN=CP:G=1:RETURN
740 '────────── Card RND ──────────
750 R=RND(1)*53+1:IF CA(R) THEN 750
760 CA(R)=1:M=3:IF R<40 THEN M=2
770 IF R<27 THEN M=1
780 IF R<14 THEN M=0
790 N=R-M*13:RETURN
800 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO CP(I)
810 GOSUB 750:CM(I,J)=M:CN(I,J)=N:NEXT J,I:RETURN
820 '●●● PUT
830 COLOR C(M):LOCATE X,Y:IF N=14 THEN COLOR 6:PRINT CA$:GOTO 860
840 PRINT CA$:LOCATE X+1,Y+1:COLOR C(M):PRINT M$(M)+E$+N$(N)
850 LOCATE X+1,Y+3:PRINT N$(N)+E$+M$(M):RETURN
860 LOCATE X+1,Y+1:COLOR 6:PRINT JO$:RETURN
870 '────────── UP! & END ──────────
880 UP=UP+1:LOCATE 34,2+CP*2:COLOR 7:PRINT "NO."+CHR$(48+UP)
890 FOR I=1 TO 70:GOSUB 660:NEXT:EN(CP)=1:IF CP=YO THEN HH=UP
900 IF UP<5 THEN 70
910 YO=HH:UP=0:FOR I=1 TO 53:CA(I)=0:NEXT:FOR I=1 TO 5:EN(I)=0:NEXT
920 LOCATE 8,17:COLOR 6:PRINT USING "ROUND NO:## -YOUR "+NE$(HH);RO+1
930 LOCATE 11,19:COLOR 7:PRINT "TRY AGAIN ? (Y/N)":GOSUB 660:RO(RO)=HH
940 I$=INKEY$:IF I$="n" THEN 970 ELSE IF I$<>"y" THEN 940
950 YP=0:ST=0:A=0:G=1:Z=0:RO=RO+1:IF RO>99 THEN 970
960 GOSUB 660:FOR I=1 TO 11:C2(I)=0:NEXT:GOTO 1060
970 PRINT:PRINT:FOR I=0 TO RO:RR=RR+RO(I)
980 PRINT USING "        ROUND:## = "+NE$(RO(I));I+1:NEXT:TL=RR/(RO+1)
990 PRINT:PRINT "        TOTAL TO < "+NE$(TL)+" >":END
1000 '●●● 5 GET
1010 FOR I=1 TO 1000:NEXT:FOR I=1 TO 9:GOSUB 660:NEXT
1020 LOCATE 9,0:PRINT "        ":IF EN(KN)=0 THEN AA=(KN+7) MOD 5+1:GOTO 1040
1030 A=A+1:A1=(A+AA) MOD 5+1:IF EN(A1) THEN 1030 ELSE AA=(A1+7) MOD 5+1
1040 FOR I=1 TO 2500:NEXT:GOSUB 660:GOSUB 650:ST=0:A=0:G=1:GOSUB 690:GOTO 30
1050 '────────── TITLE ──────────
1060 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12):GOSUB 660:LINE(9,6)-(29,10),"*",6,B
1070 LOCATE 14,8:PRINT "ﾀﾞ ｲ ﾌ ｺﾞ ｳ"
1080 LOCATE 4,12:COLOR 1:PRINT "1987 (C) Produced By.H・WATANABE"
1090 LOCATE 10,17:COLOR 4:PRINT "START TOUCH ANY KEY":W=0
1100 W$=INKEY$:IF W$="" THEN 1100 ELSE IF W$=CHR$(7) THEN W=1
1110 '────────── SCREEN ──────────
1120 GOSUB 660:PRINT CHR$(12):IF W THEN WIDTH 80
1130 LINE(24,0)-(39,13),"■",1,BF:LOCATE 25,1:COLOR 7:PRINT "◤◢ ﾀﾞｲﾌｺﾞｳ ◤◢"
1140 RESTORE 1500:FOR I=1 TO 5:READ NE$(I),C,CP(I):LOCATE 25,2+I*2
1150 COLOR C:PRINT "  "+LEFT$(NE$(I)+CHR$(124)+"        ",11):NEXT
1160 GOSUB 650:LINE(0,0)-(0,13)," |",6,B:LINE(23,0)-(23,14)," |",6,B
1170 LINE(1,14)-(39,14),"¯",6,B:LOCATE 23,14:PRINT " "
1180 LOCATE 11,18:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":GOSUB 800:GOSUB 620:IF SS THEN 1250
1190 '────────── Card SWAP ──────────
1200 FOR I=1 TO 3:A1=A1(I):A2=A2(I):N1=15:FOR J=1 TO 11
1210 IF N1>CN(A1,J) THEN N1=CN(A1,J):J1=J
1220 NEXT:N2=0:FOR J=1 TO 10:IF N2<CN(A2,J) THEN N2=CN(A2,J):J2=J
1230 NEXT:SWAP CN(A1,J1),CN(A2,J2):SWAP CM(A1,J1),CM(A2,J2):NEXT
1240 '────────── ﾅﾗﾍﾞｶｴ ──────────
1250 FOR I=1 TO CP(YO):NN=15:FOR J=1 TO CP(YO)
1260 IF NN>CN(YO,J) AND C2(J)=0 THEN NN=CN(YO,J):J1=J
1270 NEXT:C1(I)=J1:C2(J1)=1:NEXT
1280 FOR I=1 TO CP(YO):N(I)=CN(YO,C1(I)):M(I)=CM(YO,C1(I)):NEXT
1290 FOR I=1 TO CP(YO):CN(YO,I)=N(I):CM(YO,I)=M(I):NEXT
1300 SS=0:CP=YO:GOSUB 400:GOSUB 660:AA=-1:IF W=0 THEN 30
1310 '────────── COM Card OPEN ──────────
1320 FOR CP=1 TO 5:IF CP<>YO THEN GOSUB 1340:NEXT:GOTO 30 ELSE NEXT:GOTO 30
1330 IF CP(CP)=0 THEN RETURN
1340 FOR I=1 TO CP(CP):X=40+I*3:Y=-4+CP*4:N=CN(CP,I):M=CM(CP,I)
1350 LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT CM$:LOCATE X+1,Y+1
1360 IF N<>14 THEN PRINT M$(M)+FNC$(1)+N$(N)
1370 NEXT:RETURN
1380 '────────── EARLY ──────────
1390 CLEAR 300:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32,0
1400 DIM CA(53),CA$(3,14),CM(5,12),CN(5,12),N$(13),CC(5,12),V1(14),C1(11),C2(11)
,N(11),M(11),RO(100)
1410 DEFFNC$(X)=STRING$(X,29)+CHR$(31):C$=FNC$(3)
1420 C(0)=5:C(1)=3:C(2)=3:C(3)=5:E$=CHR$(31):YO=3:SS=1
1430 CM$=" ╭─╮"+C$+"|J|"+C$+"|R|"+C$+"╰─╯":C$=FNC$(4)
1440 FOR I=1 TO 4:READ D$:CA$=CA$+D$+C$:NEXT:CA$=" ╭──╮"+C$+CA$+"╰──╯"
1450 FOR I=1 TO 13:READ N$(I):NEXT
1460 FOR I=0 TO 3:READ D$,M$(I):JO$=JO$+D$+FNC$(2):NEXT
1470 FOR I=1 TO 3:READ A1(I),A2(I):NEXT:GOTO 1060
1480 DATA "| X|","|/ |","| /|","|X |",3,4,5,6,7,8,9,T,J,Q,K,A,2
1490 DATA "J*",♣,"O ",♦,"KE",♥,"*R",♠,1,5,1,5,2,4
1500 DATA ｵｵｼﾞﾇｼ,5,11,"  ｼﾞﾇｼ",5,11,"  ﾍｲﾐﾝ",4,11,"  ﾋﾝﾐﾝ",3,10,ﾄﾞﾋﾝﾐﾝ,3,10
```

★今月で，ベーマガを読みはじめて1年になりましたが，ずいぶん内容が変わって良くなりましたね(1人の例外を除いて)。(熊本県菊池市・孔雀14才)…【影：言われているゾ編くん!!編：1人というのは誰がみても……。】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

PAINT BALL
ペイント ボール

ZONGMAN



●はじめに

このゲームは，敵もいなければトラップもない，非常にシンプルなゲームである。しかし，やればやるほど奥が深いいわばスルメのようなところもあるのだ。

●HOW TO PLAY

ボールを2468で動かし迷路をぬっていけばよいのです。しかし，一度ぬったとこをもう一度通ると，もとにもどってしまうのです。当然カベは通れません。

WALKは1歩動くごとに一つ減ります全部なくなる前にぬり終わらなければゲーム・オーバーです。

●プログラム

今回は迷路のデータをライン文にて拡大するやりかたで作りました。このやりかたでだいたい1行で1面のデータを作ることができました。なお，プログラムにはおまけのエディタ(820行)をつけましたので自分でいろいろと面を作ってみてください。2468でドットが動きZXでそれぞれドットのオン，オフを行ない5でデータを表示します。なお，このエディタを使うときは表示されている四角からでないようにしてください。

●おわりに

近ごろのゴチャゴチャしたパズルゲームもいいですがシンプルな本質だけが見えるような物もやってみるとけっこうおもしろいもんです。おまけのエディタでむずかしい物を作って他人にやらせるとその人のパズルに対する能力がよくわかりますよ（私は簡単な面しかできなかった……)。

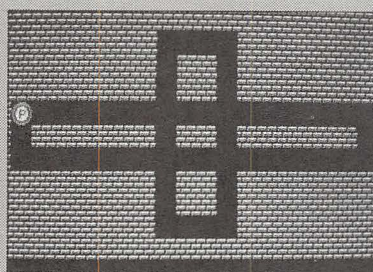
CHECKER FLAG

編：何の変哲もない一筆書きのようですが。

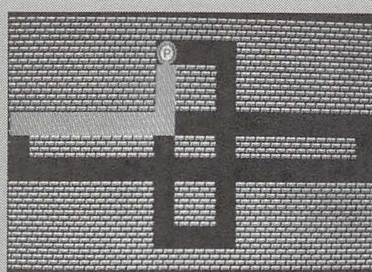
Dr.D：二度ぬりという要素が加えられてはいるがマンネリだな。ゲーム・アイデアに手を加える必要がありそうだ。

編：でも，リストは短くまとめていますよ。

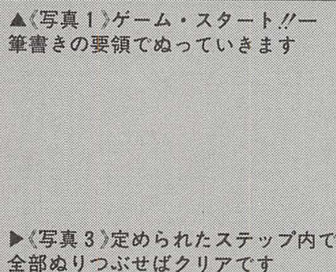
Dr.D：プログラムのほうは，シンプルで，しかもわかりやすくまとめているゾ!!画面用のエディタも付いているので，初心者の人にはうってつけのプログラムだと言える。ぜひとも解析してみてくれたまえ。



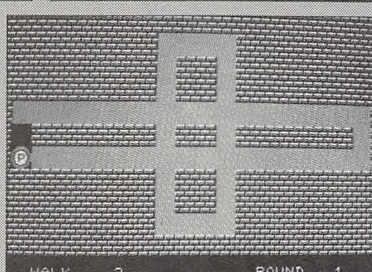
▲《写真1》ゲーム・スタート!!一筆書きの要領でぬっていきます

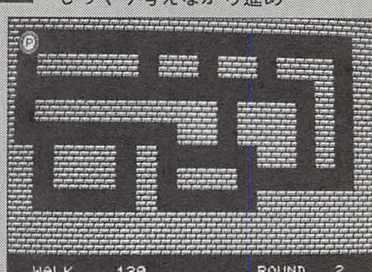


◀《写真2》一度通ったところは色がつき，二度通ると元にもどる



▶《写真3》定められたステップ内で全部ぬりつぶせばクリアです





▼《写真4》ラウンド2は少々複雑。じっくり考えながら進め

★ボクは舌をかんで，痛い!!と言ったが友人はよくかんで食べていた。(鳥取県米子市・チミは（中略）浅野クン13才)……【影：エライ!!食べものは良くかんでから食べよう!!編：じゃあ，影さんやってみますか？】

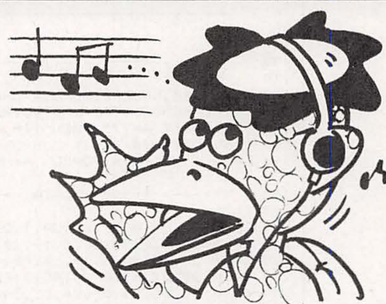
PAINT BALLのプログラム・リスト

```
10 '
20 ' ┌ <<< ﾍﾟｲﾝﾄ ・ ﾎﾞｰﾙ >>> ┐
30 ' ├─────────────────────┤
40 ' │   for PC-8001 mk 2  │
50 ' ├─────────────────────┤
60 ' │     BY  ZONGMAN     │
70 ' └─────────────────────┘
80 '
90 '
100 ' ------- ｷｬﾗｸﾀ ・ ﾒｲｸ -------
110 '
120 CLEAR100,&HCEFE:DEFUSR=&HCF00
130 FOR D%=&HCF00 TO &HCF60:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT D%
140 READ A:IF A=777 THEN 310
150 PO=&HD000+64*(A-1):FOR D%=PO TO PO+63:READ A$
160 A=VAL("&h"+A$):POKED%,A:NEXTD%:GOTO 140
170 '
180 ' ------- ｷｬﾗｸﾀ ・ DATA -------
190 '
200 DATA F3,3A,0,DF,67,3A,1,DF,6F,3A,2,DF,CD,11,CF,FB,C9,E5,1E,40,3D,67,16,0
210 DATA 6A,6,8,29,30,1,19,10,FA,11,0,D0,19,EB,E1,D5,4C,7D,21,0,0,11,40,1,6,8
220 DATA 29,87,30,1,19,10,F9,11,0,80,19,6,0,9,D1,EB,3E,0,D3,5C,3E,10,1,4,0,ED
230 DATA B0,22,33,DF,1,4C,0,EB,9,EB,2A,33,DF,D6,1,C2,48,CF,D3,5F,c9,1,FF,FC,FF
240 DATA FC,D5,54,D5,54,D5,54,D5,54,0,0,0,0,FC,FF,FC,FF,54,D5,54,D5,54,D5,54
250 DATA D5,0,0,0,0,FF,FC,FF,FC,D5,54,D5,54,D5,54,D5,54,0,0,0,0,FC,FF,FC,FF,54
260 DATA D5,54,D5,54,D5,54,D5,0,0,0,0,2,0,2A,A8,0,2,AA,AA,80,A,A5,5A,A0,2A,5F
270 DATA F5,A8,29,FF,FF,68,A9,F5,5F,6A,A7,F7,F7,DA,A7,F7,F7,DA,A7,F5,5F,DA,A7
280 DATA F7,FF,DA,A9,F7,FF,6A,29,FF,FF,68,2A,5F,F5,A8,A,A5,5A,A0,2,AA,AA,80,0
290 DATA 2A,A8,0,777
300 '
310 ' ------- ｼｮｷ ・ ｾｯﾃｲ -------
320 '
330 CONSOLE0,25,0,1:CMD CLS3:DIM B%(14):WIDTH 40,25:R=0
340 '
350 ' ------- ｼｮｷ ・ ｶﾞﾒﾝ -------
360 '
370 CMD SCREEN 2,1,5:C=1:FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 19:GOSUB 640:NEXT X:NEXT Y
380 '
390 ' ------- ｶﾞﾒﾝ ・ ﾖﾐｺﾑ -------
400 '
410 R=R+1:FOR I=0 TO 14:READ B:B%(I)=B:IF B=99 THEN 670
420 NEXT:COLOR8:PUT@(1,1)-(18,9),B%,PSET
430 FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 18:PO=POINT(X,Y):IF PO=-1 THEN GOSUB 450
440 NEXT X:NEXT Y:CMD CLS1:COLOR7:LOCATE 25,23:PRINT"ROUND  ";R:GOTO 470
450 CMD LINE(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),4,BF:RETURN
460 '
470 ' ------- ﾒｲﾝ -------
480 '
490 READ X,Y,WA,N:C=2:CO=2:P=0:GOSUB 640:CMD SCREEN 2,0,5
500 X1=0:Y1=0:I=INP(0):H=INP(1):LOCATE 3,23:PRINT"WALK   ";WA:IF P=N THEN 370
510 IF H=254 THEN 550
520 IF I=251 THEN 560
530 IF I=239 THEN 570
540 IF I=191 THEN 580 ELSE 500
550 Y1=-1:GOTO 590
560 Y1=1 :GOTO 590
570 X1=-1:GOTO 590
580 X1=1
590 IF WA=0 THEN 670
600 WA=WA-1:GOSUB 610:GOTO 500
610 ST=STATUSPOINT(X*16+X1*16,Y*16+Y1*16):IF ST=3 THEN 640
620 CMD LINE(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),CO,BF:X=X+X1:Y=Y+Y1
630 IF ST=2 THEN GOSUB 650 ELSE GOSUB 660
640 POKE&HDF00,X*4:POKE&HDF01,Y*4:POKE&HDF02,C:A=USR(0):RETURN
650 CO=4:P=P-1:RETURN
660 CO=2:P=P+1:RETURN
670 BEEP:CMD CLS3:LOCATE 10,5:COLOR 2:PRINT "--- GAME OVER ---"
680 LOCATE 12,20:COLOR 6:PRINT" HIT [S] KEY ":A$=INKEY$:IF A$="s" THEN RUN
690 GOTO 680
700 '
710 ' ------- ｶﾞﾒﾝ ・ DATA -------
720 '
730 DATA 162,1920,4608,18432,-64,-32257,-508,4095,72,288,1920,0,0,0,0,1,4,75
740 DATA 55,162,-1,18693,-12,87,-175,-30396,9534,-24694,1007,0,0,0,0,0,1,1,130
750 DATA 80,162,-1,8743,-30567,-3484,18847,9801,-26331,32759,-28672,-1,3,0,0,0
760 DATA 4,1,150,91,162,-996,-28589,32584,9698,-27255,-476,18591,8777,-30427
770 DATA -4,3,0,0,0,1,3,120,82,162,-1585,9511,-27495,32380,18706,9343,-26843
780 DATA 21652,21074,-1585,1,0,0,0,1,1,130,83,162,-8,-30039,15012,-21870
790 DATA -21896,-5854,9467,-28542,32767,0,0,0,0,0,2,2,120,76,162,-1,2311,9240
800 DATA -32,16895,-510,8191,24612,-32624,-1,3,0,0,0,1,1,170,91,99
810 '
820 ' ------- ｴﾃﾞｨﾀ -------
830 '
840 P=1:X=1:Y=1:C=0:COLOR7:INPUT"DATA ｦ ｲﾚﾙ ｷﾞｮｳｽｳ ｦ INPUT ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ";R
850 INPUT"ﾎﾞｰﾙ ﾉ X,Y ｻﾞﾋｮｳ WALK ﾉ ｶｽﾞ ｦ ｲﾚﾃ ｸﾀﾞｻｲ";Q,W,D
860 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:CMD CLS3:LINE(0,0)-(19,10),PSET,7,B
870 I=INP(0):H=INP(1):A$=INKEY$
880 X=X+(I=239)-(I=191)
890 Y=Y+(H=254)-(I=251)
900 IF A$="z" THEN P=1
910 IF A$="x" THEN P=0
920 IF A$="5" THEN 980
930 IF P=1 THEN 960
940 PO=POINT(X,Y):IF PO=-1 THEN C=C-1
950 PRESET (X,Y):GOTO 870
960 PO=POINT(X,Y):IF PO=0 THEN C=C+1
970 PSET(X,Y):GOTO 870
980 DIM A%(14):GET@(1,1)-(18,9),A%,G:CMD CLS3:LOCATE 0,0:PRINT R;" DATA";
990 FOR I=0 TO 14:PRINT A%(I);",";:NEXT:PRINT Q;",";W;",";D;",";C-1
```

★ＯＦに載ったぐらいでなんだ!!そんなこと人生においてはさして重要なことではない!!と思いつつ今日もねたを捜しているのは私だけじゃないはずだ。(長崎市・**山田睦16才**)……**【編：今日から君のＯＦ感も変わるだろう。】**

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

かっぱ日記



坂本　ピューマ

STORY

むかーしむかしの宮城の色麻（しかま）という村に，河童の「かっぱらん」が住んでおった。ある夏のこと，村は水不足に見舞われた。これは，子供たちの作った「てるてる坊主」が集団を作り，村に日照りを起こさせているという。このままでは，河童一族も村も全滅してしまう。かっぱらんは立ちあがった。

HOW TO PLAY

まずRUNすると，敵の数を聞いてくるので入力してください（なるべく4人にしてね）。8246でかっぱらんを操り，三つの音を当ててください。

三つの音を当てるとは，はじめに聞こえる音（赤の壁に体当たりしたときの音）を，階名で当てることです。赤の壁に体当たりすると，ドレミ……と，変わるので，それで選んで紫の壁に体当たりしてセットです。三つセットすると判定され，その横に正解数がでて，三つとも当たっていると面クリアです。

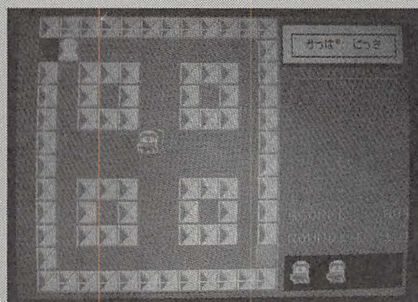
8246＋スペース・キーで，甲羅（こうら）を投げることができます。これを敵に当てると，敵は一定時間動けません。敵に甲羅を当てるにつれ，動くまでの時間が短くなっていき，最後には，効果がなくなります。だから，最初の面で，何度も敵を止めてしまうと，あとの面で苦しくなるということです。

壁に体当たりで，壁を壊すことも可能（外周の壁を除く）です。

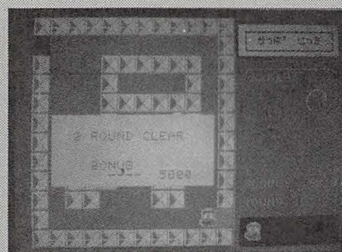
かっぱらんを失うのは，敵につかまったときと，10回目になっても，三つの音を当てられなかった場合です。なお，10面クリアで雨ごいの曲が完成したこととなり，エンディングです。

《第１表》変　数　表

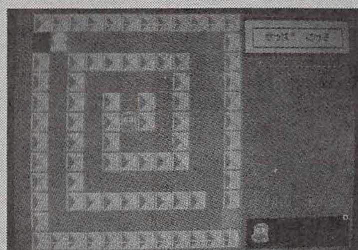
X，Y	かっぱらんの座標	M（，）	面データ入れ
KA	かっぱらんの数	S	得点
T	敵の数	PA＄	三つの音の正解
TT	敵の止まる時間	PB	赤の壁の内容（数字）
TE（，）	敵の番号，X座標 敵の番号，Y座標 敵の番号，止まっている時間	PB＄（，）	階名と文字や数字から階名変換用
		PC	セットした数
		PC＄	セットの内容（文字）
M	面数	PH	はずれの数



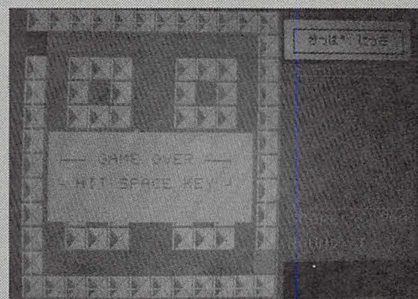
▲《写真１》中央にいるのがカッパ君。キミの音感やいかに？



◀《写真２》みごと三つの音を当てるとラウンド・クリアです



▶《写真３》ラウンド３はうずまき状になっている。敵の動きに注意



▼《写真４》カッパ君が３人やられてしまうとゲーム・オーバー

★87年11月号のＸ１シリーズ用「弁天恋歌」を打ち込みました。…解けないので，ＧＯＴＯ1530と打ち込んでエンディングだけ見ている僕は，暗いでしょうか？（神奈川県海老名市・山下達雄15才）……【影：ムムッ…。】

PROGRAM

かなり長くなってしまいました。外周の壁に白い線がはいっています。これは，あとから壁を壊せるようにしたため，壊せる壁と区別するためです。隠れキャラがあるかもね。

LAST OF ALL

本体のボリュームを大きめにして遊んでください。音感の強いかたなら，10面クリアなど楽ちん楽ちん(かな?)。もし，これがボツれば三度目のボツとなってしまうよー。

CHECKER FLAG

編：珍らしいゲームですね。

Dr.D：アイデアは買えるな。やはりゲームは新鮮味があるほうがいいな。

編：オオッと，うならせるものがありますね。

Dr.D：FOR～NEXTループの書きかたがいかにもFORTRANという感じだな。彼は，FORTRANもやっているのかな？だとしたら珍しいな。

カッパ日記のプログラム・リスト

```
10 '■/■/■ カッパ° ニッキ
20 CONSOLE 0,25,0,1,1:WIDTH 40,25:SCREEN 2,0:CLS 3
30 DIM A%(49),B%(49),C%(49),D%(49),E%(49),M(12,12),PB$(7,2)
40 FOR I=1 TO 2
50  FOR J=1 TO 7
60   READ Q$:PB$(J,I)=Q$
70  NEXT J
80 NEXT I
90 '■/■/■ キャラ ツ゛クリ
100 FOR I=0 TO 48:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
110 FOR I=0 TO 48:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
120 FOR I=0 TO 48:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
130 FOR I=0 TO 48:READ A$:D%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
140 FOR I=0 TO 48:READ A$:E%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
150 '■/■/■ ショキチ
160 S=0:KA=3:M=0:TT=30:RESTORE 2100
170 SCREEN ,1:CLS 1:BEEP:COLOR 4:LOCATE 23,10:PRINT 4
180 LOCATE 10,10:INPUT "テキノカス゛ (1-4)";T
190 IF T=0 THEN T=4
200 IF T<1 OR T>4 THEN 170
210 '■/■/■ ガ゛メン ヒョウシ゛
220 'ヽヽヽヽ シタ ノ ガ゛メン
230 SCREEN ,0,1
240 LINE(  0,  0)-(320,200),4,BF
250 LINE( 16,  0)-(208,192),1,BF
260 LINE(215,168)-(315,192),0,BF
270 LINE(211,  3)-(316, 35),2,BF
280 LINE(213,  6)-(314, 32),7,BF
290 PUT@(220,172),A%:PUT@(250,172),A%
300 SCREEN ,,0
310 'ヽヽヽヽ メン デ゛ータ ヨミ
320 M=M+1
330 ERASE M:DIM M(12,12)
340 FOR I=1 TO 12
350  READ Q$
360  FOR J=1 TO 3
370   QQ$=MID$(Q$,J,1):Q=VAL("&H"+QQ$)
380   FOR K=1 TO4
390    Q=Q*2:IF Q>15 THEN Q=Q-16:M(I,(J-1)*4+K)=1
400   NEXT K
410  NEXT J
420 NEXT I
430 'ヽヽヽヽ ガ゛メン ツ゛クリ
440 CLS 3
450 COLOR 0
460 LOCATE 26, 1:PRINT"┌────────┐"
470 LOCATE 26, 2:PRINT"│ カッパ° ニッキ │"
480 LOCATE 26, 3:PRINT"└────────┘":COLOR 1
490 LOCATE 26, 5:PRINT"(────────)"
500 LOCATE 26,16:PRINT"(────────)"
510 FOR I=0 TO 11
520  FOR J=1 TO 12
530   K=M(I+1,J)
540   IF K=1 THEN PUT@(J*16,I*16),D%
550  NEXT J
560 NEXT I
570 LINE(23,9)-(199,185),7,B
580 LINE(16,16)-(31,31),2,BF:LINE(192,160)-(207,175),3,BF
590 LOCATE 26,19:PRINT USING"ROUND [ ## ]";M
600 '■/■/■ シ゛フ゛ント テキ ノ イチ
610 TE(1,1)=2:TE(1,2)=1 :TE(2,1)=11:TE(2,2)=1
620 TE(3,1)=2:TE(3,2)=10:TE(4,1)=11:TE(4,2)=10
625 FOR I=1 TO T:TE(I,3)=0:NEXT I
630 X=6:Y=5:Q=0:PB=1:PC=0:PC$="":PH=0
640 FOR I=1 TO T:PUT@(TE(I,1)*16,TE(I,2)*16),B%:NEXT I:PUT@(X*16,Y*16),A%
650 BGM0:PLAY"@16C8E8D8C4D8F16A1E4":BGM1
660 '■/■/■ 3ツノオト セッテイ
670 STOPM:A$="CDEFGAB"
680 FOR I=1 TO 3
690   J=INT(RND(1)*7):I$(I)=MID$(A$,J+1,1)
700 NEXT I
710 I=INT(RND(1)*61)
720 J=INT(RND(1)*6 )+3
730 PA$=I$(1)+I$(2)+I$(3)
740 PLAY "","","@=I;O=J;V8"+PA$
750 '■/■/■ メイン
760 FOR A=1 TO T
770 LOCATE 26,17:PRINT USING"SCORE[#####0]";S
780 LOCATE 1,3:PRINT PB$(PB,1)
790 '■/■/■ シ゛フ゛ン イト゛ウ
800 I0=INP(0):I1=INP(1)
810 X1=(I0=239)-(I0=191):Y1=(I1=254)-(I0=251)
820 IF INP(9)=191 THEN 1210
830 IF X1+Y1=0 THEN 900
840 P=POINT((X+X1)*16+7,(Y+Y1)*16+9)
850 IF P<2 THEN 870
860 ON P-1 GOTO 1360,1400,1170,1210,1130,900
870 LINE(X*16,Y*16)-(X*16+15,Y*16+15),0,BF
880 X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT@(X*16,Y*16),A%
890 '■/■/■ テキ イト゛ウ
900 XX=TE(A,1):YY=TE(A,2):TE(A,3)=TE(A,3)-1
910 IF TE(A,3)>0 THEN 1000
920 IF INT(RND(1)*2)+1=1 THEN 940
930 X2=SGN(X-XX):Y2=0:GOTO 950
940 Y2=SGN(Y-YY):X2=0
950 P=POINT((XX+X2)*16+5,(YY+Y2)*16+7)
960 IF (P=1)+(P=5)<0 THEN 990
970 LINE(XX*16,YY*16)-(XX*16+15,YY*16+15),0,BF
980 XX=XX+X2:YY=YY+Y2:PUT@(XX*16,YY*16),B%
990 TE(A,1)=XX:TE(A,2)=YY
1000 FOR I=1 TO T
1010   IF TE(I,1)=X AND TE(I,2)=Y THEN 1040
1020 NEXT I
1030 NEXT A:GOTO 760
1040 '■/■/■ テキニ ツカマッタ
1050 PLAY "@8>>E2D4R16D2C2<<","@14V2A4B16A4C16A4B2"
```

★友達のT君がジュースの自動販売機で「裏技だ!!」と言ってお金を入れボタンを2，3個同時に押したら当たってしまった。(兵庫県川西市・DRAGON15才)……【編：とてもYu-You先生には教えられない技だな。】

```
1060 KA=KA-1:IF KA=0 THEN 1090
1070 SCREEN ,,1:LINE(190+KA*30,172)-(205+KA*30,187),0,BF:SCREEN ,,0
1080 GOTO 440
1090 LINE(36,82)-(188,140),5,BF
1100 LOCATE 4,12:PRINT "┌── GAME OVER ──┐"
1110 LOCATE 4,14:PRINT "└ HIT SPACE KEY ┘"
1120 IF INKEY$=" " THEN 150 ELSE 1120
1130 LINE(48,144)-(63,159),0,BF
1140 BGM0:PLAY"T255>@48B4B4A8A4A8B2R2B4B4A4A4B1.R4>DE<<t120":BGM1
1145 FOR I=1 TO T:TE(I,3)=30:NEXT I:TT=10:S=S+100
1150 SCREEN ,,1:PUT@(220,172),A%:SCREEN ,,0:KA=KA+1:GOTO 900
1160 '/■/■/■ ｶﾍﾞ ｺﾜｽ
1170 LINE((X+X1)*16,(Y+Y1)*16)-((X+X1)*16+15,(Y+Y1)*16+15),0,BF
1180 PLAY"@45<<A4>>"
1190 S=S+1:GOTO 900
1200 '/■/■/■ ｺｳﾗ ﾅｹﾞﾙ
1210 Q=Q+1:CX=X:CY=Y:IF X1=0 AND Y1=0 THEN 890
1220 P=POINT((CX+X1)*16+5,(CY+Y1)*16+5)
1230 IF P>1 AND P<5 THEN 900
1240 CX=CX+X1:CY=CY+Y1:PUT@(CX*16,CY*16),C%
1250 FOR B=1 TO T
1260  IF (TE(B,1)=CX)*(TE(B,2)=CY)=1 THEN 1310
1270 NEXT B
1280 LINE(CX*16,CY*16)-(CX*16+15,CY*16+15),0,BF
1290 GOTO 1220
1300 '\\\\\ ｺｳﾗ ｱﾀﾘ
1310 LINE(CX*16,CY*16)-(CX*16+15,CY*16+15),0,BF
1320 PLAY"@18B16>A<"
1330 IF (Q=10)*(KA=1)*(M<6)=-1 THEN LINE(48,144)-(63,159),0,BF:PUT@(48,144),E%
1340 TT=TT-1:TE(B,3)=TT
1350 IF TE(B,3)<>0 THEN PUT@(CX*16,CY*16),B%:GOTO 900
1360 '/■/■/■ ｵﾄ ﾁｪﾝｼﾞ
1370 IF PB=7 THEN PB=1 ELSE PB=PB+1
1380 BGM0:PLAY "","",PA$:BGM1
1390 GOTO 900
1400 '/■/■/■ ｵﾄ ｾｯﾄ
1410 PC=PC+1
1420 PC$=PC$+PB$(PB,2)
1430 LOCATE 25+PC*2,6+PH:PRINT PB$(PB,1)
1440 IF PC<>3 THEN PLAY"@6A32":GOTO 900
1450 '\\\\\ ﾊﾝﾃｲ
1460 PH=PH+1:PS=0
1470 FOR I=1 TO 3
1480  I$=MID$(PA$,I,1):J$=MID$(PC$,I,1)
1490  IF I$=J$ THEN PS=PS+1
1500 NEXT I
1510 IF PS=3 THEN 1570
1520 IF PH=10 THEN 1040
1530 LOCATE 33,5+PH:PRINT PS;"ﾂ"
1540 BGM0:PLAY"@60R8C4":BGM1
1550 S=S+PS*10:PC=0:PC$="":GOTO 900
1560 '/■/■/■ ｾｲｶｲ ﾃﾞ ﾒﾝｸﾘｱ
1570 PLAY"@10G16F16G16F16A4"
1580 LINE(36,82)-(188,140),7,BF
1590 LOCATE 5,12:PRINT USING"## ROUND CLEAR !";M
1600 LOCATE 5,15:PRINT "    BONUS     "
1610 LOCATE 5,16:PRINT USING"   ----   ###0 ";(11-PH)*50:S=S+(11-PH)*50
1620 IF M<>10 THEN 310
1630 '/■/■/■ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
1640 BGM 1:WIDTH 40:CLS 3:SCREEN ,,1
1650 LINE(0,0)-(320,200),2,BF
1660 FOR I=1 TO 9:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),1:NEXT I
1670 COLOR 0:LOCATE 0,15:PRINT"ｶｯﾊﾟﾗﾝﾊ ｱﾏｺﾞｲﾉ ｷｮｸｦ ｶﾅｴﾀ｡"
1680 FOR I=1 TO 3:READ A,B,C:PAINT(A,B),C,1:NEXT I
1690 FOR J=1 TO 60:FOR I=I TO 10:STOPM:PLAY "@=J;":PLAY "C":NEXTI,J
```

```
1700 PAINT (180,138),1,1:PAINT(190,172),1,1
1710 SCREEN ,,0
1720 FOR I=0 TO 320 STEP 4:LINE (I,0)-(I,200),1:NEXT I
1730 FOR I=1 TO 300:PLAY "@4203A32C32":NEXT I
1740 CLS2:COLOR=(2,4):COLOR=(6,4)
1750 PUT@(132,176),A%
1760 T=4: FOR I=176 TO 0 STEP-16
1770  FOR A=1 TO T
1780   LINE(A*50,I+16)-(A*50+15,I+31),0,BF
1790   PUT@(A*50,I),B%:PLAY"@5207A32B32"
1800  NEXT A
1810 NEXTI:LINE(50,0)-(215,16),0,BF
1820 LOCATE 0,15:PRINT "ｺｳｼﾃ ﾑﾗﾊ ｽｸﾜﾚﾀﾉﾃﾞｱｯﾀ  ..ｵｼﾏｲ"
1830 PLAY "@6001AAACCDEAR1R1"
1840 GOTO 1840
1850 '/■/■/■ DATA
1860 DATA ﾄﾞ,ﾚ ,ﾐ ,ﾌｧ,ｿ ,ﾗ ,ｼ
1870 DATA C,D,E,F,G,A,B
1880 '\\\\\ ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ
1890 DATA 0010,0010,F007,F007,F007,FC1F,0C18,EC1B,E223,0220,1E3C,0220,0220
1900 DATA FE3F,7147,7147,FF7F,7A2F,3A2E,BE3E,7A2F,3A2E,BE3E,7A2F,7A2F,FE3F
1910 DATA FA2F,FA2F,0630,FEFF,FEDF,02C0,3ABE,FAAF,C6E1,0280,0280,FEFF,1180
1920 DATA 1180,FFFF,0970,0970,FF7F,8910,8910,FF1F,7E3F,7E3F
1930 DATA 0010,0010,F003,F003,F003,F80F,FC0D,FC0F,FC1F,FE13,FE1F,FE3F,FF27
1940 DATA FF3F,FE3F,D727,D73F,FE3F,D733,D73F,FC1F,FE13,FE1F,F81F,FC13,FC1F
1950 DATA F00F,F80D,F80F,FC0F,040A,FC0F,FC1F,FC17,FC1F,FE3F,FE27,FE3F,FE7F
1960 DATA 664F,FE7F,FFFF,FDBE,FFFF,FFFF,FBBD,FFFF,FFFF,FFFF
1970 DATA 0010,0010,FC07,FC07,FC07,FE0F,AE0A,FE0F,FE1F,4615,C61F,FE1F,AA1A
1980 DATA FE1F,FA17,FE1F,FA17,7211,FE1F,7211,7217,FE1F,7217,7213,FE1F,7213
1990 DATA 7215,FE1F,7215,3A17,FE1F,3A17,3A15,FE1F,3A15,0A16,FE1F,0A16,0A15
2000 DATA FE1F,0A15,0A13,FE1F,0A13,0C08,FC0F,0C08,F807,F807
2010 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,FF7F,FF7F,FF7F,FD5F,0140,FF7F,FB6F,0340
2020 DATA FF5F,F777,0740,FF4F,EF7B,0F40,FF47,DF7D,1F40,FF43,BF7E,3F40,FF41
2030 DATA 7F7F,7F40,FF40,BF7E,3F40,FF41,DF7D,1F40,FF43,EF7B,0F40,FF47,F777
2040 DATA 0740,FF4F,FB6F,0340,FF5F,FD5F,0140,FF7F,FF7F,FF7F
2050 DATA 0010,0010,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0180,0180,FFFF,0180,0180,FFFF,0180
2060 DATA 0180,F7F7,0988,0988,E3E3,1D9C,1D9C,A3C2,5DBD,5DBD,0180,FFFF,FFFF
2070 DATA E18E,1FF1,1FF1,0180,FFFF,FFFF,8184,7FFB,7FFB,0180,FFFF,FFFF,FFFF
2080 DATA FFFF,FFFF,1191,EE6E,1191,55D5,AA2A,55D5,11D1,EE2E
2090 '\\\\\ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ
2100 DATA FFF,801,B9D,A95,B9D,801,801,B9D,A95,B9D,801,FFF
2110 DATA FFF,801,8FD,885,8FD,885,885,B9D,B9D,B19,801,FFF
2120 DATA FFF,801,BF9,A09,AA9,AA9,A89,AF9,A01,BFD,801,FFF
2130 DATA FFF,801,A95,A95,891,AF5,A05,8F1,CF1,E65,B01,FFF
2140 DATA FFF,801,925,975,925,801,BA1,829,BBD,809,801,FFF
2150 DATA FFF,861,B6D,A65,8F1,C03,C93,891,A05,B6D,861,FFF
2160 DATA FFF,891,AF5,801,B9D,A91,B91,A1D,801,AF5,891,FFF
2170 DATA FFF,909,843,A11,885,C21,909,843,A11,885,821,FFF
2180 DATA FFF,B01,99D,8DD,A01,8AD,A2D,8A1,A2D,8AD,821,FFF
2190 DATA FFF,805,FF5,805,A95,A05,A05,A95,A01,AFF,A01,FFF
2200 '\\\\\ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ﾃﾞｰﾀ
2210 DATA 0  ,141, 93, 53, 93, 53,167,129,129, 91,222, 25
2220 DATA 222, 25,320,109,  0,147,320,147,158,118,211,154
2230 DATA 211,154,187,200,167,130,188,157,188,157,153,200
2240 DATA 130, 40,  5, 64,174,  6,255,174,  6
5000   PLAY">@48T255B4B4A8A4A8B2R2B4B4A4A4B1.r4>DE<<"
```

★　★　★

★僕の家には避雷針がある。妹の理恵がいる。父の重平がいる。母のタカがいる。では，牛の名前は？（栃木県下都賀郡・**桜井康博17才**）……【影：ずばり!!吉田くんでしょう!!編：もー！影さんは古いんだから。】

PC-8801シリーズ(N88-BASIC V1モード)用

BLOCK FIELDS
ブロック フィールド

桜井　豪志



STORY

このブロック・フィールドこそ，知恵と勇気の象徴なり。汝(なんじ)に知恵と勇気がありければ，最後の扉が開きて，汝は真の勇者になりけり。偽(いつわり)の勇者，扉開かれぬ。

PLAY

[2][4][6][8]で4方向に動かしてキーをドアにぶつけて開けてください。ただし，キーはふたつあります。しかし，そのままではドアにキーを当てることはできないのでブロックをうまく動かしてください。

それから，敵がいるのでうまくよけてください。敵はブロックでつぶすこともできます。ペンダントは取るとスコアがランダムに10点から50点増加します。また，クリアすると残りタイムが加算されます。

PROGRAM

キャラクターの表示はマシン語なのでプログラムは打ち終わったらセーブしてからランしてください。それとPLAYするときは，[CAPS]をあげておいてください。

《第1表》変数表

F(,)	仮想フィールド
L	自分の残り
M, N	ブロック・キーの座標
R	ラウンド
S	スコア
T	残りタイム
X, Y	自分の座標
X( ), Y( )	敵の座標
Z	敵の番号

END

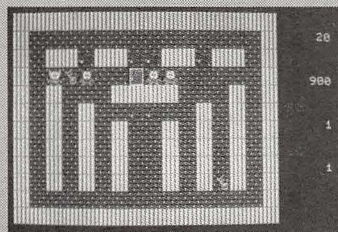
なるべく短くまとめようとしましたがDATAが多くなってしまいました。それと，コンティニューは[C]で5面以降有効です。

参考

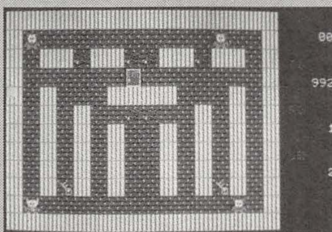
'87年5月号 158ページ　不思議の国のアリスなど



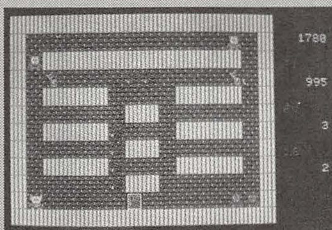
▲《写真1》スペース・キーでスタート！[C]キーでコンティニューだ



▲《写真3》このカギを入れればクリアだ!!でも敵に立ちふさがれたゾ!!



▼《写真2》左下にいる色がちがうキャラが自分。カギをドアへ!!



▼《写真4》これは3面。面が進むごとにカギの出現位置がむずかしい場所に

BLOCK FIELDSのプログラム・リスト

```
100 REM /       BLOCK  FIELDS      /
110 CLS 3:CLEAR ,&HBCFF:DEF USR=&HBD00:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOTO 590
120 REM /        Y   O   U         /
130 I=INP(0):I1=INP(1):VX=(I=239)-(I=191):VY=((I1=254)-(I=251))*-(VX=0)
140 V=F(X+VX,Y+VY):IF V=4 OR V=5 OR VX+VY=0 THEN 180
150 IF V>0 AND V<4 THEN 250
160 POKE P,X*4:POKE P+1,Y*4:POKE P+2,1:U=USR(0):X=X+VX:Y=Y+VY
170 POKE P,X*4:POKE P+1,Y*4:POKE P+2,7:U=USR(0):IF V>5 THEN 440
180 REM /        T   E   K   I     /
190 T=T-1:LOCATE 36,7:PRINT USING "###";T
200 Z=(Z+1) MOD 3:VX=SGN(X-X(Z)):VY=SGN(Y-Y(Z)):IF RND<.5 THEN VX=0 ELSE VY=0
210 V=F(X(Z)+VX,Y(Z)+VY):IF V>0 THEN 240 ELSE F(X(Z),Y(Z))=0
220 POKE P,X(Z)*4:POKE P+1,Y(Z)*4:POKE P+2,1:U=USR(0):X(Z)=X(Z)+VX:Y(Z)=Y(Z)+VY
230 POKE P,X(Z)*4:POKE P+1,Y(Z)*4:POKE P+2,6:U=USR(0):F(X(Z),Y(Z))=Z+6
240 IF X=X(Z) AND Y=Y(Z) OR T=0 THEN 440 ELSE 120
250 REM /        P   U   S   H     /
260 IF V=3 THEN 300 ELSE BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:M=X+VX:N=Y+VY
270 W=F(M+VX,N+VY):IF V=2 AND W=5 THEN 500 ELSE IF W>0 AND W<6 THEN 180
```

★影さん，どんなゲームでも必ずエンディングを見れる方法を発見しました。やりかたは簡単です。そのゲームを解けばいいのです。(新潟市・**近藤隆秋14才**)……**【影：その手があったか。でもどうやって解くの？】**

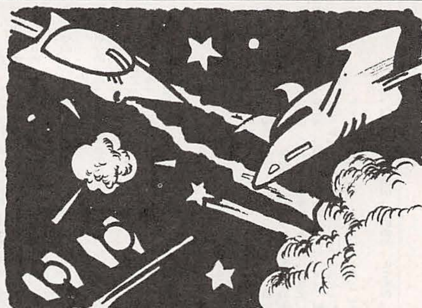
```
280 POKE P,M*4:POKE P+1,N*4:POKE P+2,1:U=USR(0):F(M,N)=0:M=M+VX:N=N+VY:F(M,N)=V
290 POKE P,M*4:POKE P+1,N*4:POKE P+2,V+1:U=USR(0):IF W>5 THEN 390 ELSE 270
300 REM ////         P E N D A N T        ////
310 FOR I=0 TO 15:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:S=S+INT(RND*5)+1:GOSUB 340
320 F(X+VX,Y+VY)=0:GOTO 160
330 REM ////         S   U   B            ////
340 LOCATE 33, 2:PRINT USING "#####0";S:RETURN
350 FOR I=0 TO A:READ A$:POKE B+I*2,VAL("&H"+LEFT$(A$,2))
360 POKE B+I*2+1,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):NEXT:RETURN
370 A=ASC(MID$(A$,I*2+1))-64:B=ASC(MID$(A$,I*2+2))-64
380 POKE P,A*4:POKE P+1,B*4:POKE P+2,C:U=USR(0):RETURN
390 REM ////       RED CHEST DEATH        ////
400 FOR I=0 TO 50:COLOR=(1,7):BEEP 1:NEXT:BEEP 0:COLOR=(1,1):S=S+1:GOSUB 340
410 A=INT(RND*14)+1:B=INT(RND*10)+1:IF F(A,B)>0 OR ABS(X-A)<2 THEN 410
420 X(W-6)=A:Y(W-6)=B:POKE P,A*4:POKE P+1,B*4:POKE P+2,6:U=USR(0):F(A,B)=W
430 GOTO 270
440 REM ////          D E A T H           ////
450 FOR I=0 TO 9:BEEP 1:COLOR=(1,I MOD 2):BEEP 0:FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
460 L=L-1:IF L>-1 THEN 740
470 REM ////       G A M E  O V E R       ////
480 RESTORE 1540:FOR I=0 TO 11:READ A$:A=VAL("&H"+A$):BEEP 1
490 PUT(I*16+160,88),KANJI(A),PSET,7,0:BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 900:NEXT:GOTO 680
500 REM ////          C L E A R           ////
510 POKE P,M*4:POKE P+1,N*4:POKE P+2,1:U=USR(0):F(M,N)=0:O=O+1:IF O<2 THEN 180
520 FOR I=0 TO 23:COLOR=(7,I MOD 8):BEEP 1:FOR J=0 TO I*10:NEXT:BEEP 0:NEXT
530 FOR I=1 TO T¥10:S=S+1:GOSUB 340:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:IF R MOD 3=0 THEN L=L+1
540 R=R+1:IF R<9 THEN 740
550 REM ////       CONGRATULATION         ////
560 CLS:RESTORE 1550:FOR I=0 TO 5:READ A$:LOCATE 16-LEN(A$)¥2,24
570 COLOR 2:PRINT A$:FOR J=0 TO 11:LOCATE 0,24:BEEP 1:PRINT:BEEP 0:NEXT
580 FOR K=0 TO 2500:NEXT K,I:FOR I=0 TO 1500:NEXT:BEEP:R=1:GOTO 640
590 REM ////         INITIALIZE           ////
600 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,1:DEFINT A-Z:COLOR 7:DIM F(15,11)
610 REM ////       R E A D   D A T A      ////
620 RESTORE 910:LOCATE 11,11:PRINT "NOW DATA READING.":P=&HBF00
630 A=62:B=&HBD00:GOSUB 350:A=671:B=&HD000:GOSUB 350
640 REM ////          S T A R T           ////
650 CLS:POKE P+2,2:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11
660 IF I MOD 15=0 OR J MOD 11=0 THEN POKE P,I*4:POKE P+1,J*4:U=USR(0):F(I,J)=4
670 NEXT J,I
680 REM ////          T I T L E           ////
690 LINE(32,16)-(479,175),1,BF:RESTORE 1530:FOR I=0 TO 11:READ A$
700 A=VAL("&H"+A$):PUT(I*32+72,48),KANJI(A),PSET,6,1:NEXT:COLOR 2:LOCATE 11,19
710 PRINT "(C)FANTASY":COLOR 5:LOCATE 5,14:PRINT "HIT [SPACE] OR [C] KEY"
720 IF INP(9)=191 THEN R=1 ELSE IF INP(2)=247 AND R>4 THEN R=R ELSE 720
730 BEEP 1:S=0:L=2:CLS:COLOR 7:BEEP 0
740 REM ////M A K E   S C R E E N////
750 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 10:F(I,J)=0:NEXT J,I
760 O=0:T=999:X=1:Y=10:X(0)=1:Y(0)=1:X(1)=14:Y(1)=1:X(2)=14:Y(2)=10
770 A$=STRING$(7,29)+STRING$(5,31):COLOR 2:LOCATE 33,0
780 PRINT "SC";A$;"TI";A$;"RO";A$;"LE":COLOR 7:GOSUB 340:LOCATE 36,7
790 PRINT "999":LOCATE 38,12:PRINT USING "#";R:LOCATE 38,17:PRINT USING "#";L
800 POKE P+2,1:FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 10
810 IF I MOD 14<2 OR J MOD 10<2 THEN POKE P,I*4:POKE P+1,J*4:U=USR(0):F(I,J)=0
820 NEXT J,I:RESTORE 1450:FOR I=0 TO R-2:FOR J=0 TO 8:READ A$:NEXT J,I
830 FOR I=2 TO 9:READ A$:FOR J=0 TO 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):B=8
840 FOR K=2 TO 5:C=SGN(A AND B):POKE P,(J*4+K)*4:POKE P+1,I*4:POKE P+2,C+1
850 U=USR(0):F(J*4+K,I)=C:B=B¥2:NEXT K,J,I
860 READ A$:FOR I=0 TO 1:C=3:GOSUB 370:F(A,B)=2:NEXT I
870 I=2:C=5:GOSUB 370:F(A,B)=5:FOR I=3 TO 8:C=4:GOSUB 370:F(A,B)=3:NEXT
880 FOR I=0 TO 2:POKE P,X(I)*4:POKE P+1,Y(I)*4:POKE P+2,6:U=USR(0)
890 F(X(I),Y(I))=I+6:NEXT:POKE P,X*4:POKE P+1,Y*4:POKE P+2,7:U=USR(0)
900 FOR I=0 TO 20:FOR J=I*5 TO 100:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:GOTO 120
910 REM ////          D A T A S           ////
920  DATA F33A,00BF,673A,01BF,6F3A,02BF,CD11,BDFB,C9E5,1EC0,3D67,1600,6A06,0829
930  DATA 3001,1910,FA11,00D0,19EB,E1D5,4C7D,2100,0011,4001,0608,2987,3001,1910
940  DATA F911,00C0,1906,0009,D1EB,ED73,05BF,314C,00ED,5303,BF11,C0B7,01C0,00ED
950  DATA B021,C0B7,3E5C,4FED,79ED,5B03,BF01,FF10,EDA0,EDA0,EDA0,EDA0,EB39,EB10
960  DATA F33C,FE5F,20E4,D35F,ED7B,05BF,C900
970  DATA 0000,0000,6AAA,6AAA,6AAA,6AAA,2AAA,2AAA,0000,0000,AA6A,AA6A,AA6A,AA6A
980  DATA AA2A,AA2A,0000,0000,6AAA,6AAA,6AAA,6AAA,2AAA,2AAA,0000,0000,AA6A,AA6A
990  DATA AA6A,AA6A,AA2A,AA2A,0000,0000,6000,6000,4000,4000,0000,0000,0000,0000
1000 DATA 0060,0060,0040,0040,0000,0000,0000,0000,6000,6000,4000,4000,0000,0000
1010 DATA 0000,0000,0060,0060,0040,0040,0000,0000,0000,0000,6000,6000,4000,4000
1020 DATA 0000,0000,0000,0000,0060,0060,0040,0040,0000,0000,0000,0000,6000,6000
1030 DATA 4000,4000,0000,0000,0000,0000,0060,0060,0040,0040,0000,0000,FEFE,FEFE
1040 DATA FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE
1050 DATA FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE,FEFE
1060 DATA FEFE,FEFE,F8F8,F8F8,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0
1070 DATA F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,F0F0
1080 DATA F0F0,F0F0,F0F0,F0F0,8080,8080,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC
1090 DATA FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC
1100 DATA FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,FCFC,8282,8282,0000,0000,6AA8,6AAA
1110 DATA 6820,6AAA,2800,0AAA,0000,0000,A800,026A,AA00,026A,AA00,002A,0000,0000
1120 DATA 6AA8,0002,6AA8,1E02,2AA8,1E02,0000,0000,AA68,0002,AA6A,000A,AA2A,802A
1130 DATA 0000,0000,6000,6000,4003,4000,038F,8000,03FE,3000,01F8,F860,007F,E040
1140 DATA 001F,8000,0007,FFC0,6001,FFF0,4001,DF70,0001,DF70,0001,DF70,0061,FFF0
1150 DATA 0040,7FC0,0000,0000,0000,0000,6000,6000,4003,4000,038F,8000,03FE,3000
1160 DATA 01F8,F860,007F,E040,001F,8000,0007,FFC0,6001,FFF0,4001,DE70,0001,D070
1170 DATA 0001,C070,0061,FFF0,0040,7FC0,0000,0000,0000,0000,6AAA,6AAA,6AAA,6AAA
1180 DATA 2AA0,282A,0000,0000,AA00,000A,AA0A,020A,A822,AA02,0000,0000,6800,000A
1190 DATA 6708,002A,270A,00AA,0000,0000,A00A,AA6A,A86A,AA6A,AA2A,AA2A,0000,0000
1200 DATA 6000,6000,4000,4000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1210 DATA 0000,0000,6000,0000,4780,0000,0FE0,0000,0FE0,0000,0380,0060,0040,0040
1220 DATA 0000,0000,0000,0000,6000,6000,4000,4000,0000,0000,001F,07C0,0031,FC60
1230 DATA 00C0,0060,0180,0030,018C,0060,61F3,E1C0,4700,3E00,0700,0000,0000,0000
1240 DATA 0000,0060,0040,0040,0000,0000,0000,0000,1FFF,FFF8,1800,0018,1800,0018
1250 DATA 1800,0018,1800,0018,1800,0018,1800,0018,1800,0018,19C0,0018,19C0,0018
1260 DATA 19C0,0018,1800,0018,1800,0018,1800,0018,1FFF,FFF8,0000,0000,1FFF,E010
1270 DATA 17FF,FFF0,13D9,BFF0,130F,3330,13C6,3330,130F,3330,13D9,B330,17FF,FFF0
1280 DATA 173F,FFF0,173F,FFF0,173F,FFF0,17FF,FFF0,17FF,FFF0,17FF,FFF0,1FFC,0000
1290 DATA 0000,0000,1FFF,FFF8,1800,0018,1BD9,BFD8,1B0F,3318,1BC6,3318,1B0F,3318
1300 DATA 1BD9,B318,1800,0018,1980,0018,1980,0018,1980,0018,1800,0018,1800,0018
1310 DATA 1800,0018,1FFF,FFF8,0000,0000,602A,6A02,6000,0002,2200,0022,011E,3C40
1320 DATA A83F,7E0A,A839,4E0A,A839,4E0A,003F,7E00,001E,3C00,0000,0002,0000,0000
1330 DATA 0000,0000,8000,0000,8000,0002,A000,8002,0000,0000,6E00,6038,4F40,0178
1340 DATA 0FEA,ABF8,07DE,3DF0,03BF,FEE0,0179,4F40,00B9,CE80,007F,7F00,3FBE,BEFC
1350 DATA 05F5,57D0,2ABF,FEA8,1157,7514,28AA,AA88,0154,1540,0AA8,0AA0,0000,0000
1360 DATA 6300,6060,40C0,0180,003F,FE00,003F,FE00,007F,FF00,01F9,CFC0,01F9,CFC0
1370 DATA 00FF,FF80,007F,FF00,0F0F,F870,3FE0,83FC,79F8,8F9E,39FF,FF9C,03FE,3FC0
1380 DATA 0FF8,0FF0,0000,0000,6A2A,6A92,6120,0022,2145,5462,00BF,BEC0,A0FF,7FC2
1390 DATA A9B9,A7E2,A979,67EA,00BF,BF80,605F,5F02,690A,2882,08A0,0108,3454,1A96
1400 DATA 8800,4808,A0A2,1142,A550,AAA2,0000,0000,6200,6010,4700,0038,0700,0038
1410 DATA 079E,1E78,07BF,3F78,0339,2730,0139,2720,003F,3F00,60qE,1E00,4670,C730
1420 DATA 031F,FC60,0001,E000,00FB,3780,000C,0C00,0000,0000,0000,0000,6300,6030
1430 DATA 4780,0078,07CF,FCF8,07FF,FFF8,07FF,FFF8,03F9,E7F0,01F9,E7E0,00FF,FF80
1440 DATA 607F,FF00,498F,F8C8,1CE3,F39C,3CFF,FF9E,1C07,F81C,01F2,13C0,07F8,0FF0
1450 DATA D9B,000,8F1,A05,A95,A95,A95,A95,CILIGCDBGBHBKBGEHE
1460 DATA 5BA,C03,108,492,50A,000,DFB,402,GEJEGABBGBMBEEBIMI
1470 DATA FFF,000,F0F,060,F0F,060,F0F,060,BCMCGJGCHCFFFGFHFI
1480 DATA F9E,811,811,F9E,C19,C19,C19,C19,DCLDMJCCCDDDJDKDME
1490 DATA E0E,909,909,909,D4D,D6D,D4D,E4E,IBHIEBGCHCFJGJHJIJ
1500 DATA F0E,891,890,898,F18,C18,C19,C0E,DEGFLJFBFFIBIIMBMI
1510 DATA 090,090,D9B,000,000,D9B,090,090,JBBHGEEBECHEGFHFJH
1520 DATA F9F,801,000,108,F0F,000,801,F9F,BDBGLCGEGFHEHFMDMG
1530 DATA 2342,234C,234F,2343,234B,2321,2346,2349,2345,234C,2344,2353
1540 DATA 2321,2347,2341,234D,2345,2321,2321,234F,2356,2345,2352,2321
1550 DATA "ALL ROUND CLEAR!","CONGRATULATION","YOU ARE NICE GAMER!"
1560 DATA "LOOK FORWARD TO NEXT GAME!","SEE YOU AGAIN!","(C)FANTASY"
```

★私は，ヘビーウエイトチャンプをはじめてやったのに1位になった，か弱き娘です。(和歌山市・OUTRUNNERS会長：Y.O15才)……【つぐ美：つぎはストリートファイターよ!!お互いがんばりましょう!!】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

SPACE-WAR（スペースウォー）

高山　慎太郎



内容(ストーリー)

1999年，ノストラダムスの予言したことは，じつは，アンドロメダ星雲にあるMX１星からの地球侵略だったのです。君は，MX１星人から地球を守るべく宇宙戦に乗り込みました。

How To Play

宇宙船は，テンキーの2468で移動，スペース・キーでミサイル発射（単発）です。テンキーは同時に二つのキーを押すと斜め移動も可能です。

あとは画面に集中して，できるだけ多くの敵を撃ち落としてください。

一定数敵を倒すとラウンド・クリアで，ＳＨＩＰが１機増えます。

打ち込みかた

普通に打ち込んでください。マシン語を使っていますので，ＲＵＮする前に必ずセーブしてください。

また，マシン語の部分はチェックサムで調べてからセーブしましょう。

改造のアドバイス

Ｖ１モードの人は，ＭＵＳＩＣ　ＤＡＴＡのところをＲＥＴＵＲＮだけにして，ＩＦ　ＭＯＤＥ＝１～のところはＲＥＭ文だけにします。そして，その他の拡張命令を取ってやればたぶん動くと思います。ただし，Ｖ１Ｈモードでは暴走してしまいます。

一応クリア・ルーチンは作ってあるので，ＩＲＥＳＥＴの変わりにＡ＝ＵＳＲ３(０)と打ち込んでみてください。

最後に

このプログラムは，最初はＢＡＳＩＣで作ったのですが，画面はちらつくし，あまりにも遅かったので，一生懸命マシン語を勉強して，作ったものです。マシン語を覚えたばかりなので，リストは長くなりましたが，ＢＡＳＩＣにくらべるとずいぶん速くなりました。ぜひ打ち込んでみてください。

●

《第１表》変数表

ＳＰ	自機の残り
ＰＬ	自機が増加するポイント
ＲＯ	ラウンド
ＤＭ	ＤＭＡがＯＮかＯＦＦか
ＭＯＤＥ	Ｖ１かＶ２か
ＳＣ	スコア
ＨＳ	ハイスコア
X, Y, Z	グラフィックの縦，横，色

CHECKER FLAG

編：はじめてマシン語で一部組んだそうですよ。

Dr.D：ふむ。ゲームを速くするだけなら，コンパイラを使ってもいいのじゃが，マシン語なら後々，応用が効くからどんどん使ってくれたまえ。

編：でもマシン語ってむずかしいんでしょう？

Dr.D：BASICをマスターした人ならそんなにむずかしくないぞ。



▲《写真１》SPACE-WARのタイトル画面。キーを押してスタート！

▼《写真２》うわー！いきなり敵の攻撃だ!!うまくよけよう





▲《写真３》しっしまった。不覚にもぶつかった。残機はあと１機

★―――――――――――――――――――――――――――――――――わーい！レーザーだ!!（大阪市堺市・オアビー13才）……【編：こら!!もーまったく!!影：切り取り線と勘ちがいしたらどうするんだ!!】

SPACE-WARのプログラム・リスト

```
10 '**********************************
20 '*          SPACE WAR             *
30 '*      for PC-8801/mkII/RH/VA    *
40 '*    Programmed by S.Takayama    *
50 '**********************************
60 '******************** SHOKI SETTEI *********************
100 NEW CMD:CLEAR,&HB7FF:DEFINT A-Z:SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
110 DEF USR0=&H35D9:GOSUB 3000:IF PEEK(&HB800)<>&H21 THEN GOSUB 2010
120 DEF USR1=&HB800:DEF USR2=&HB818:DEF USR3=&HB83B:DEF USR4=&HB84F
130 HS=100:COLOR=(0,0),(1,1),(2,2),(3,6),(4,1),(5,1),(6,3),(7,6)
140 CLS:IRESET:STOP ON:ON STOP GOSUB 710:CLS:SP=3:SC=0:PL=200:RO=1
150 POKE &HB859,2:POKE &HB996,5:POKE &HB9D0,5:POKE &HBA7C,5:POKE &HB92F,8
160 FOR I=0 TO 5:LINE(I,I)-(639-I,199-I),INT(RND*7)+1,B:NEXT
170 COLOR 1:LOCATE 9,1:PRINT"SPACE SHOOTING GAME."
180 VIEW(100,25)-(500,130):C=2:GOSUB 730:COLOR 6:A=USR0(0)
190 LOCATE 30,23:PRINT"By S.T.":COLOR 7:LOCATE 13,18:PRINT"Let's play"
200 IF (INP(&H31) AND &H80)<>0 THEN MODE=0 ELSE MODE=1:GOSUB 1010
210 LOCATE 12,20:PRINT"HIT ANY KEY!":IF MODE=1 THEN 240:ELSE DM=1:GOTO 220
220 IF INKEY$="" THEN 220
230 '******************** DEMO ********************
240 IF MODE=1 THEN CMD PLAY M$+D1$,M$+D2$:CMD PLAY D3$,D4$:IF INKEY$="" THEN 240
250 CLS:COLOR 6:IRESET       :VIEW(336,0)-(639, 80):C=4:GOSUB 730
260 WINDOW(0,0)-(639,199)    :VIEW(  0,0)-(639,199)
270 LINE (0,-1)-(319,200),4,B:LINE(0,80)-(319, 80),4,,&H1010:COLOR 2
280 LOCATE 22,12:PRINT USING"HI-SCORE    ####00";HS:COLOR 7
290 LOCATE 22,14:PRINT       "SCORE          00";
300 LOCATE 22,18:PRINT       "SHIP  LEFT      3";
310 LOCATE 22,23:PRINT       "ROUND           1";
320 LOCATE 5,12:PRINT"GOOD LUCK!":FOR I=0 TO 170:PSET(RND*319,RND*200),4:NEXT
330 TIME$="00:00:00":ON TIME$="00:00:12" GOSUB 490
340 FOR I=0 TO 5:BEEP 1:FOR II=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT
350 SCREEN 0,0:A=USR2(0):TIME$ ON:IF DM=1 THEN OUT 104,0
360 IF MODE=1 THEN CMD PLAY M$+S1$,"T180V15L8@58"+S2$:CMD PLAY S3$,S4$
370 LOCATE 4,12:PRINT SPC(15)
380 '******************** MAIN ********************
390 IF MODE=1 THEN FOR I=0 TO 50:NEXT
400 A=USR4(0):IF PEEK(&HBF00)=0 THEN 390
410 IF PEEK(&HBF00)=255 THEN 450 ELSE A=PEEK(&HBF00)
420 BEEP 1:SC=SC-(A=1)-(A=2)*2-(A>2)*3:LOCATE 33,14:PRINT USING"####";SC:BEEP 0
430 A=&HBEB5:IF SC<PL THEN  400
440 BEEP 1:SP=SP+1:PL=PL+100:LOCATE 37,18:PRINT USING"##";SP:BEEP 0:GOTO 390
450 TIME$ OFF:A=&HBEB5:CALL A:CALL A:FOR I=1 TO 100:COLOR=(0,I MOD 4):NEXT
460 IF DM=1 THEN A=USR1(0)
470 SP=SP-1:LOCATE 37,18:PRINT USING"##";SP;:IF SP=0 THEN 610
480 FOR I=0 TO 100:LOCATE 4,12:PRINT"YOY ARE CLASH!":NEXT:GOTO 330
490 FOR I=1 TO RO :FOR II=0 TO 10:BEEP 0:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:NEXT
500 '******************** ROUND CLEAR ********************
510 LOCATE  4,12:PRINT SPC(11):IF DM=1 THEN A=USR1(0)
520 LOCATE  1,12:PRINT USING"♥## ROUND CLEAR ♥";RO;
530 LOCATE  4,14:PRINT USING"BOUNUS  ###00";RO*10;:SC=SC+RO*10
540 LOCATE 33,14:PRINT USING"####";SC;:SP=SP+1
550 LOCATE 37,18:PRINT USING"##";SP;:FOR I=0 TO 2500:NEXT:RO=RO+1
560 LOCATE 37,23:PRINT USING"##";RO;
570 LOCATE  1,12:PRINT SPC(18);:LOCATE 4,14:PRINT SPC(13);
580 I3=(RO MOD 7)+4:POKE &HB996,I3:POKE &HB9D0,I3:POKE &HBA7C,I3
590 POKE &HB859,1-(RO<7):RETURN 330
600 '******************** GAME OVER ********************
610 IF MODE=1 THEN CMD PLAY M$+G1$,M$+G2$,M$+G3$
620 RESTORE 640:FOR I=0 TO 10:READ A$:A=VAL("&h"+A$)
630 PUT@((I+5)*16,90),KANJI(A),PSET,7,0:NEXT:IF SC>HS THEN HS=SC:GOTO 660
640 DATA 2121,2347,2341,234D,2345,2121,234F,2356,2345,2352,2121
650 FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 140
660 FOR I=0 TO 3000:NEXT:IF MODE=0 THEN 650 ELSE CLS:IRESET
670 FOR I=0 TO 70:LINE(I,I)-(639-I,199-I),INT(RND*7)+1,B:NEXT
680 CMD PLAY P1$,P2$,P3$:COLOR 2:LOCATE 13,11:PRINT"You are top!":COLOR 1
690 LOCATE 11,13:PRINT"Your Score";HS;CHR$(29);"00":CMD PLAY P4$,P5$,P6$
700 CMD PLAY P7$,P8$,P9$:CMD PLAY PA$,PB$,PC$:GOTO 650
710 TIME$ OFF:STOP OFF:IRESET:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:WIDTH 80,25:END
720 '******************** DEMO MAIN ********************
730 RESTORE 810:WINDOW(0,0)-(130,75):GOTO 750
740 FOR I=1 TO Z:READ X,Y:LINE -(X,Y),C:NEXT:RETURN
750 POINT(  8,  1):Z=11:GOSUB 740:POINT( 54,15):Z= 6:GOSUB 740
760 POINT( 58,41):Z=18:GOSUB 740:POINT(109,23):Z=20:GOSUB 740
770 POINT(107,11):Z=14:GOSUB 740:POINT( 60,47):Z=13:GOSUB 740
780 POINT(106,47):Z=21:GOSUB 740:POINT(114,51):Z= 6:GOSUB 740
790 PAINT(  9,  2),C,C:PAINT(60,12),C,C:PAINT( 85,15),C,C:PAINT(100,12),C,C
800 PAINT(120,12),C,C:PAINT(61,50),C,C:PAINT(105,49),C,C:PAINT(110,48),C,C
810 DATA 60,1,52,9,13,9,58,54,48,65,0,65,8,58,41,58,45,53,0,9,8,1
820 DATA 66,15,68,17,68,21,66,23,54,23,54,15
830 DATA 46,41,50,37,50,15,46,11,68,11,72,17,72,21,68,27,54,27,54,37,58,41
840 DATA 88,11,88,41,80,41,84,37,84,20,63,41,58,41
850 DATA 109,15,105,11,94,11,90,15,90,37,94,41,105,41,109,37,109,29,105,29
860 DATA 105,35,103,37,96,37,94,35,94,17,96,15,103,15,105,17,105,23,109,23
870 DATA 111,15,111,37,107,41,130,41,126,37,115,37,115,28,126,28
880 DATA 126,24,115,24,115,15,126,15,130,11,107,11
890 DATA 60,75,64,75,72,56,72,75,76,75,104,47,98,47,76,69,76,47
900 DATA 72,47,64,66,64,47,60,47
910 DATA 78,75,83,75,102,56,102,71,98,75,106,75,106,47,123,47,128,52,128,56
920 DATA 123,61,117,61,130,75,125,75,114,64,114,71,118,75,106,75,110,71
930 DATA 110,51,106,47
940 DATA 122,51,125,53,125,55,122,57,114,57,114,51:RETURN
1000 '******************** MUSIC DATA ********************
1010 M$="T180V15L8@12":S$= "O5EE16G16E4C4O4A4R32"    :S1$=S$+S$
1020 S$= "O3D4DD16R16D4D4"            :S2$=S$+S$
1030 S3$="O5DD16C16O4BB16A16G16G2":S4$="O3D4D16D8.D"
1040 D1$="O4CDEO5CDEO6CDE"            :D2$="O6BEGO5BAGO4BAG"
1050 D3$="O6CCCCC"                    :D4$="O5AGFFCE"
1060 G1$="L16O4B6A#7A8G#9G10F#ED#DC#C2"
1070 G2$="L16O5CEV14CEV13CEV12VEV11CEV10CEV9CEV8CECE"
1080 G3$="L16V13O2CDECDECDECDECDEC"
1090 P1$="T130V15L8@58O4RECERECE16E16RERECECE16E16"
1100 P2$="T130V12@12L8O5CCEEGGCCCECGCECG"
1110 P3$="VT130V13O4@12L8O6C4C16C16C16C16EEGGCC4EGCC"
1120 P4$="RERERERE16E16RERERERE16E16":P5$="<CCEEGGCCCCEEGG>C4"
1130 P6$="C16C16C16C16EEGGCC4EGCC4." :P7$="RECERECE16E16RERECECE16E16"
1140 P7$="RECERECE16E16RERECECE16E16":P8$="<CCEEGGCCECGCECG"
1150 P9$="C4C16C16C16C16EEGGCC4EGCC" :PA$="RERERERE16E16RERERERE4"
1160 PB$="CCEEGGCCCECGGG>C4":PC$="C16C16C16C16EEGGCC4EGCC08C>C4":RETURN
2000 '********* MACHINE DATAS *********
2010 COLOR 1:LOCATE 8,10:PRINT"Wait for a minute!"
2020 COLOR 2:LOCATE 8,12:PRINT"   Now loading!"
2030 RESTORE 2050:SD=&HB800:ED=&HBD02
2040 FOR I=SD TO ED:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
2050 DATA 21,5B,70,3A,88,EF,FE,15,38,03,21,66,70,3A,89,EF:'MAC.DATA
2060 DATA FE,50,F3,CD,D1,6F,FB,C9,F3,D3,5C,CD,F5,BA,D3,5D
2070 DATA CD,F5,BA,21,A6,BB,11,01,BF,01,31,00,ED,B0,2A,01
2080 DATA BF,11,D7,BB,CD,03,BB,D3,5F,FB,C9,F3,D3,5C,CD,F5
2090 DATA BA,D3,5D,CD,F5,BA,D3,5E,CD,F5,BA,D3,5F,FB,C9,F3
2100 DATA ED,73,EC,B9,AF,32,00,BF,06,02,C5,DB,00,47,DB,01
2110 DATA A8,CA,AA,B8,47,D9,2A,01,BF,CD,29,BB,D9,2A,01,BF
```

★赤川次郎さんの「死者の学園祭」という小説には，手塚一郎という校長先生がでてくるんですよ。(群馬県富岡市・ＲＡＭＡの夏15才)……【影：赤川先生!!今度は私も小説にだしてください。編：殺される役で……。】

```
2120 DATA 7C,CB,40,CA,7C,B8,FE,14,CA,7C,B8,25,CB,50,CA,87
2130 DATA B8,FE,2F,CA,87,B8,24,7D,CB,60,CA,92,B8,A7,CA,92
2140 DATA B8,2D,CB,70,CA,9D,B8,FE,25,CA,9D,B8,2C,22,01,BF
2150 DATA 11,D7,BB,CD,03,BB,C1,10,B1,C5,C1,3A,04,BF,A7,C2
2160 DATA C5,B8,DB,09,CB,77,C2,C5,B8,2A,01,BF,2C,25,25,22
2170 DATA 03,BF,CD,43,BB,2A,05,BF,3A,0F,BF,CD,F2,B9,22,05
2180 DATA BF,32,0F,BF,CD,B0,BA,CD,6F,BA,2A,07,BF,3A,10,BF
2190 DATA CD,F2,B9,22,07,BF,32,10,BF,CD,B0,BA,CD,6F,BA,2A
2200 DATA 09,BF,3A,11,BF,CD,F2,B9,22,09,BF,32,11,BF,CD,B0:'BA
2210 DATA BA,CD,6F,BA,2A,0B,BF,3A,12,BF,CD,F2,B9,22,0B,BF
2220 DATA 32,12,BF,CD,B0,BA,CD,6F,BA,2A,0D,BF,3A,13,BF,CD
2230 DATA F2,B9,22,0D,BF,32,13,BF,CD,B0,BA,CD,6F,BA,06,04
2240 DATA C5,2A,03,BF,7C,A7,CA,8E,B9,CD,5B,BB,2A,03,BF,25
2250 DATA 22,03,BF,CA,8E,B9,CD,43,BB,2A,05,BF,3A,0F,BF,CD
2260 DATA CB,BA,08,32,0F,BF,2A,07,BF,3A,10,BF,CD,CB,BA,08
2270 DATA 32,10,BF,2A,09,BF,3A,11,BF,CD,CB,BA,08,32,11,BF
2280 DATA 2A,0B,BF,3A,12,BF,CD,CB,BA,08,32,12,BF,2A,0D,BF
2290 DATA 3A,13,BF,CD,CB,BA,08,32,13,BF,C1,10,A3,C5,C1,06
2300 DATA 02,C5,21,14,BF,06,05,7E,2C,A7,CA,BB,B9,5F,56,D5
2310 DATA D9,E1,CD,85,BB,D9,14,7A,FE,32,CA,C1,B9,72,2C,D5
2320 DATA D9,E1,CD,6B,BB,D9,10,DF,C3,C8,B9,2C,10,D9,C3,C8
2330 DATA B9,2D,36,00,2C,2C,10,CF,ED,5B,01,BF,21,14,BF,06
2340 DATA 05,7E,A7,C4,94,BA,DA,E1,B9,2C,2C,10,F4,C1,10,B1
2350 DATA C5,C1,D3,5F,FB,C9,3E,FF,32,00,BF,31,00,00,D3,5F
2360 DATA FB,C9,A7,CA,18,BA,E5,08,CD,29,BB,08,E1,4F,24,7C:'95
2370 DATA FE,30,79,CA,18,BA,FE,02,DA,59,BA,CA,27,BA,C3,2E
2380 DATA BA,E5,CD,03,BB,E1,08,C9,26,00,ED,5F,E6,1F,6F,ED
2390 DATA 5F,E6,03,3C,C3,06,BA,11,1F,BC,08,C3,11,BA,11,67
2400 DATA BC,FE,03,CA,47,BA,08,7D,A7,CA,40,BA,2D,C3,11,BA
2410 DATA 08,3D,2C,08,C3,11,BA,08,7D,FE,25,CA,52,BA,2C,C3
2420 DATA 11,BA,08,3C,2D,08,C3,11,BA,11,AF,BC,08,3A,01,BF
2430 DATA BD,CA,11,BA,D2,6B,BA,2D,C3,11,BA,2C,C3,11,BA,7C
2440 DATA FE,1E,D0,ED,5F,E6,03,C8,11,14,BF,06,05,1A,A7,CA
2450 DATA 87,BA,1C,1C,10,F7,C9,24,24,24,2C,EB,73,2C,72,EB
2460 DATA CD,6B,BB,C9,E5,2C,66,6F,7C,92,3F,D2,AB,BA,FE,03
2470 DATA D2,AB,BA,7D,93,3F,D2,AB,BA,FE,03,E1,D0,C3,E6,B9
2480 DATA ED,5B,01,BF,7C,92,D2,BB,BA,ED,44,FE,03,D0,7D,93
2490 DATA D2,C5,BA,ED,44,FE,03,D0,C3,E6,B9,08,ED,5B,03,BF
2500 DATA 7A,25,94,3F,24,D0,FE,04,D0,7B,95,3F,D0,FE,03,D0
2510 DATA 08,32,00,BF,D9,2A,03,BF,CD,5B,BB,D9,AF,32,04,BF
2520 DATA 08,CD,29,BB,C9,21,00,C0,11,01,C0,01,80,3E,36,00:'76
2530 DATA ED,B0,C9,D5,CD,96,BB,D1,ED,73,26,BB,EB,F9,EB,0E
2540 DATA 0C,06,03,D1,D3,5C,73,D3,5D,72,23,10,F6,11,4D,00
2550 DATA 19,0D,C2,11,BB,31,00,00,C9,CD,96,BB,AF,11,4D,00
2560 DATA 0E,0C,06,03,D3,5C,77,D3,5D,77,23,10,F7,19,0D,C2
2570 DATA 32,BB,C9,CD,96,BB,11,F7,BC,D3,5D,01,50,00,3E,08
2580 DATA 08,1A,77,13,09,08,3D,C2,50,BB,C9,CD,96,BB,D3,5D
2590 DATA AF,11,50,00,06,08,77,19,10,FC,C9,CD,96,BB,11,FF
2600 DATA BC,D3,5D,01,50,00,1A,13,77,09,1A,13,77,09,1A,13
2610 DATA 77,09,1A,77,C9,CD,96,BB,D3,5D,AF,11,50,00,77,19
2620 DATA 77,19,77,19,77,C9,7C,0F,0F,4F,E6,C0,5F,79,E6,3F
2630 DATA 84,57,26,C0,19,C9,12,2C,00,00,00,00,00,00,00,00
2640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2660 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,00,81,00,80,00,03,00,81:'GRP.DATA
2670 DATA 00,C0,00,07,00,81,00,E0,00,07,08,BD,3C,E0,10,07
2680 DATA 18,FF,FF,E0,18,27,19,FF,FF,E4,98,67,19,F9,F9,E6:'02
2690 DATA 98,E7,19,F9,F9,E7,98,E7,18,FF,FF,E7,18,E7,18,FF
2700 DATA 00,E7,18,3F,00,81,7E,FC,00,0E,01,00,FF,70,80,03
2710 DATA F0,FF,00,C0,0F,1F,E0,FF,7E,F8,07,3F,C0,FF,FF,FC
2720 DATA 03,3F,C0,FF,FF,FC,03,3F,C0,FF,7E,FC,03,3F,C0,FF
2730 DATA 00,FC,03,3F,C0,FF,00,FC,03,1E,E1,00,F9,78,87,06
```

```
2740 DATA F1,00,F9,60,9F,00,F1,00,F9,00,8F,00,01,00,FF,00
2750 DATA 80,00,00,00,7E,00,00,00,00,00,E7,00,00,F9,06,FF
2760 DATA 00,9F,60,F9,06,FF,7E,9F,60,F9,06,FB,FB,9F,60,79
2770 DATA 06,FB,FB,9E,60,39,06,FB,FB,9C,60,01,06,FF,7E,80
2780 DATA 60,03,00,FF,3C,C0,00,03,00,FF,00,C0,00,01,00,FF
2790 DATA 04,80,00,00,00,FF,04,00,00,00,00,7E,04,00,00,01
2800 DATA 00,FF,00,80,00,FF,00,F9,F9,FF,00,FF,01,F9,F9,FF
2810 DATA 80,7F,01,F9,F9,FE,80,3F,01,FF,FF,FC,80,1F,01,FF
2820 DATA 81,F8,80,0F,00,FF,00,F0,00,07,00,3C,C3,E0,00,00
2830 DATA 03,3C,C3,00,C0,00,01,00,C3,00,80,00,00,00,C3,00
2840 DATA 00,00,00,00,42,00,00,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C:12
2850 DATA FF,FB,3C
3000 '**************** IRESET *****************
3010 RESTORE 3040
3020 FOR I=&HBE00 TO &HBEFF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:I=&HEEAA
3030 POKE &HEEAD,&HC3:POKE &HEEAE,&H1:POKE &HEEAF,&HBE:RETURN
3040 DATA 3E,AF,B7,F3,E5,20,46,DD,21,4F,C0,FD,21,50,C0,11
3050 DATA A0,00,AF,26,50,DD,E5,FD,E5,06,64,0E,5C,ED,79,DD
3060 DATA 77,00,FD,77,00,0C,ED,79,DD,77,00,FD,77,00,0C,ED
3070 DATA 79,DD,77,00,FD,77,00,DD,19,FD,19,10,DE,FD,E1,DD
3080 DATA E1,DD,2B,FD,23,25,20,CD,D3,5F,E1,FB,C9,21,00,00
3090 DATA 54,5C,39,22,AB,B9,21,20,C3,22,B0,B9,3E,09,32,B3
3100 DATA B9,3E,13,32,B2,B9,2A,B0,B9,3E,28,D3,5C,F9,47,D5
3110 DATA 10,FD,D3,5D,F9,47,D5,10,FD,D3,5E,F9,47,D5,10,FD
3120 DATA 3A,B2,B9,B7,28,0A,3D,32,B2,B9,01,20,03,09,18,D9
3130 DATA 3A,B3,B9,B7,28,12,3D,32,B3,B9,2A,B0,B9,B7,01,50
3140 DATA 00,ED,42,22,B0,B9,18,B9,D3,5F,31,00,00,FB,E1,C9
3150 DATA 00,00,00,00,00,C3,B8,BE,3E,06,D3,44,3E,18,D3,45
3160 DATA 3E,08,D3,44,3E,10,D3,45,3E,0B,D3,44,3E,50,D3,45
3170 DATA 3E,0C,D3,44,3E,18,D3,45,3E,0D,D3,44,3E,01,D3,45
3180 DATA 3E,07,D3,44,3E,07,D3,45,C9,00,00,00,00,00,00,00
3190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00:'90
```

評…なんと！(編)

by Ram Ram

評…なんだこの編くんは？(影)

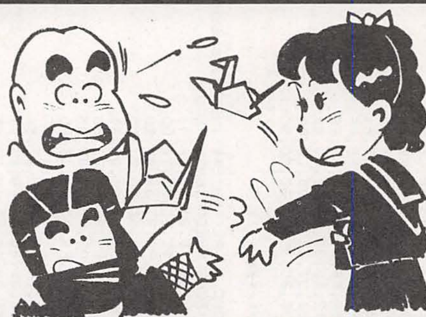
by ジャバウォーキー

★ＯＦ日記：体育祭のとき，借り物競走で好きな子が，「嫌いな人」というカードを引き，僕がつれだされてしまった。(和歌山県西牟婁郡・**茶々丸16才**)……【**影**：たまにはそんなこともあるもんだ。**編**：経験者は語る*!!*】

PC-9801シリーズ(N88-DISK BASIC(86))用

Shadow Hunter I
（シャドー ハンター ワン）

Green peas



STORY

日夜，影の忍者軍団と戦っている忍びの血をひくスケバン三姉妹が，大切な巻物を影に奪われてしまいました。

「だっせーやろう。おまえの頭がどっかんしてるからだぜ」

「なんやてー！ねえちゃん，ひとのせいにするんかぁ！」

いつものよーに妹2人がけんかをはじめたので，ゆかねーちゃんはやむを得ず，単身影に挑むことになりました。

START

RUNさせてしばらくすると，タイトルの横でゆかねーちゃんが走りだします。それから，適当なキーをたたけばスタートです（このとき／でコンティニューできます）。

OPERATION

4，6で左右に，8でジャンプ，2でしゃがみ，Zで加速，Xで唯一の武器である折鶴を投げます。階段の下でジャンプすると2階にあがれます。また，2階でジャンプしているうちに2を押すと1階に飛び降ります。折鶴は，通路に埋めこまれている箱の上でしゃ

《第1表》変数表（主なもの）

WX，WY	主人公の位置
AC，JL，LE，SR	折鶴，飛術，命，巻物の数
F(1～3)	投げられた折鶴の状態
X(1～3)，Y(1～3)	敵の相対位置
E(1～3)	敵の種類
S0	ゲームの進行度
C(0～3634)	グラフィック・キャラクター
FW(0～2，0～58)	マップ

Shadow Hunter Iのプログラム・リスト

```
1 '
2 '| Shadow Hunter I |
3 '                     For PC-9801series N88-BASIC(86) By Greenpeas |
4 '
10 DEFINT A-Z:DEF SEG=&HA000:WIDTH 80.25:CONSOLE 0.24.0.1:SO=1:COLOR=(3.4)
20 SCREEN 0.0.1.0:CLS 3:SCREEN 0.0.1.2:GOSUB 1020:SCREEN 0.0.0.2:CLS 3
30 DIM FW(2.58).EP(21.2).CP(14).RO(2.58):Z$="CONTINUE PLAY"
40 RESTORE 1280:FOR I=0 TO 7:READ FP$(I):NEXT:M$="■■■■■■■■■■■■"+STRING$(45."■")
50 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 8:FM$=M$:READ F$:FOR L=1 TO 29:F=VAL(MID$(F$.L.1))
60 FM$=FM$+FP$(F):NEXT:FM$(I.J)=FM$+M$:NEXT:NEXT
70 FOR I=0 TO 2:READ F$:FOR J=0 TO 58:FW(I.J)=ASC(MID$(F$.J+1.1))-65
80 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 21:FOR J=0 TO 2:READ EP(I.J):NEXT:NEXT
90 FOR I=0 TO 14:READ CP(I):NEXT:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:READ EB(I.J):NEXT
100 NEXT:RESTORE 1440:Z=122:GOSUB 1170:LINE (0.0)-(639.199).1.BF
110 LINE (91.30)-(539.146).0.BF:LINE (91.30)-(539.146).5.B
120 LINE (91.149)-(539.163).0.BF:LINE (91.149)-(539.163).5.B
130 LINE (339.13)-(539.27).0.BF:LINE (339.13)-(539.27).5.B
140 LINE (367.16)-(423.24).1.BF:PZ=1678:BX(0)=1:BX(1)=-1:SCREEN ..1.2:GOTO 920
150 ' Main ------------------------------------------------------->
160 PUT (300.116+YC*8-56*WY).C(CP(ST)+W*CC).PSET:JC=JC+(YC=-3)
170 E=(E+1)*-(E<2):GOSUB 550:GOSUB 370
180 XC=0:K0=INP(&HE0):K1=INP(&HE1):K5=INP(&HE5):IF (1 AND K5)=0 THEN GOSUB 320
190 IF K0=255 AND K1=255 AND CP(ST)=244 THEN 160
200 XC=(((16 AND K0)=0)-((64 AND K0)=0))*(1-((4 AND K5)=0))*2
210 Y0=3*(XC=0)*((4 AND K0)=0)-((1 AND K1)=0)*(JC>=0)*3:Y0=Y0/(1-(Y0>0)*2)
220 WX=WX+XC:WX=-(WX>=1)*WX-(WX<1):S(0)=INT((WX-1)/200):S0=S(0)
230 S(1)=INT((WX+109)/200):X0=WX-S0*200:X1=WX+110-S(1)*200
240 F0=FW(0.S0):F1=FW(1.S(1)):LOCATE 12.10:PRINT MID$(FM$(1.F1).X1.55)
250 LOCATE 12.17:PRINT MID$(FM$(0.F0).X0.55):CC=-(XC<0)-(XC=0)*CC
260 WY=WY-(Y0=-3)*(YC=-3)*(PEEK(PZ-WY*1120)=224)+((4 AND K0)=0)*(YC=-3)*(WY=1)
270 IF (PEEK(2798-WY*1120)=32)*(Y0>=0)=1 THEN IF WY=1 THEN Y0=1:WY=0 ELSE 870
280 ST=(ST<5)*-(ST+1):ST=-7*(Y0=-3)-6*(Y0=1)-ST*(Y0=0):A=YC+OY*10-Y0-WY*10
290 IF A<>0 THEN PUT (300.92-56*OY).C(936).PSET:YC=Y0:OY=WY:JC=-JL*(Y0=-3)
300 GOTO 160
310 ' Shoot On --------------------------------------------------->
320 IF PEEK(2798-WY*1120)=-(AC<100)*244*YC+RO(WY.S(WY)) THEN BEEP SO:RO(WY.S(WY))=1:AC=AC+10:GOSUB 790:BEEP 0:RETURN
330 F=-(F(1)=0)+(F(1)<>0)*(F(2)=0)*2-(F(1)<>0)*(F(2)<>0)*(F(3)=0)*3
340 IF F*AC=0 THEN RETURN ELSE F(F)=1:FB(F)=CC:FY(F)=YC-WY*7:AC=AC-1
350 IF (AC MOD 10)=0 THEN PUT (136+AC*1.5.152).C(1324).PSET:RETURN ELSE RETURN
360 ' Shoot Movement --------------------------------------------->
370 FOR F=1 TO 3:B=FB(F):FY=116+FY(F)*8:ON F(F)+1 GOTO 430.390
380 PUT (296+(F(F)-1)*40*BX(B).FY).C(1324).PSET
390 F(F)=-(F(F)+1)*(F(F)<6):IF F(F)=0 THEN 430 ELSE FX=(F(F)-1)*5*BX(B):J=0
400 VY=(FY-4)/8-Y(J):IF VY>2-2*(E(J)>=4) OR VY<0 OR E(J)=0 THEN 420
410 IX=FX+37-X(J):IX2=IX-(VX=10)*5+(VX=-10)*5:IF IX=0 OR IX2=0 OR IX=BX(B)*5 OR IX2=BX(B)*5 THEN 440
420 J=J+1:IF J<3 THEN 400 ELSE PUT (296+FX*8.FY).C(FB(F)*W+670+AP*14).PSET
430 NEXT:RETURN
440 COLOR=(3.4-3*(E(J)>2)):XX=X(J)*8+FB(F)*12:BEEP SO:GET (XX.FY)-(XX+23.FY+11).C(3547):PUT (XX.FY).C(712).PSET
```

★私は学校にいるときは，冬でもいつも半袖の体操服を着ている元気者です。現在2年目となり記録更新中です。（静岡県磐田郡・MX－10　15才）……【影：私なんか今でも夏もののスーツだゾ!!編：かわいそうに。】

がんで[X]を押すと，1か所につき1回だけ補充できます。

ENEMY

草，六道衆，二方髪の3種類のザコが襲ってきますが，要所要所にはボスキャラが現れます。こいつらは，やたら固いうえに火炎攻撃までしてきます。攻撃の前に，ピーと鳴くので，上か下の階へすぐ退避してください。ボスキャラを倒すと，その種類によって何らかのパワーアップがあります。攻撃のテンポ，耐久力なども種類によって異なりますが，一般に目と口が多いほど凶悪になります。

INFORMATION

敵と接触してやられたとき，すべてのパワーアップが元にもどってしまうので気をつけてください。加速，ジャンプ，折鶴の三位一体と戦う場所を選ぶことが勝利への鍵になります。

がんばって，見事三つの巻物を奪い返してください。また，この手のゲームにスコアはあまり意味をなさないと思ったのですが，こだわる人のために徳としてつけました。Fで作ったのでVM以上のかた（いーなあ）は，一応8MHzでやってくださいね。

CHECKER FLAG

編：キャラクターがきれいにできてますね。

Dr.D：個々のキャラクターは，なかなか良くできているゾ!!とくに主人公の女の子は，走ったり，しゃがんだり，なかなかリアルに動いているゾ!!

編：リストもまとまってますね。

Dr.D：なかなかうまくまとめておるのお。比較的短いゾ!!

影：でもこのゲームは動きが速すぎないですか？

Dr.D：作者はFで作ったのでVM以上の機種ではかなり速くなってしまうのじゃ。


```
450 ED(J)=ED(J)-AP:F(F)=0:FOR I=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:PUT (XX.FY).C(3547).PSET
460 IF ED(J)<=0 THEN SC=SC+CP(E(J)+7):GOSUB 860:IF E(J)>=4 THEN 480 ELSE BEEP SO:E(J)=0:PUT (X(J)*8+4.Y(J)*8+4).C(1202).PSET:BEEP 0
470 COLOR=(3.4):GOTO 430
480 VX=X(J)*8:VY=Y(J)*8:FOR I=0 TO 30:XX=VX+INT(RND*136):YY=VY+INT(RND*36):BEEP SO:GET (XX.YY)-(XX+23.YY+11).C(3547):PUT (XX.YY).C(712).
PSET:FOR T=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:PUT (XX.YY).C(3547).PSET:NEXT
490 BEEP:ON T(J) GOTO 500.510.520:AP=2:AC=AC-9*(AC<10):GOSUB 790:GOTO 530
500 JL=JL-2*(JL<6):GOSUB 800:GOTO 530
510 LE=LE-(LE<4):GOSUB 820:GOTO 530
520 SR=SR-(SR<3):GOSUB 840:GOTO 530
530 LINE (VX.VY)-(VX+159.VY+47).0.BF:E(J)=0:RO(2.P(J))=1:COLOR=(3.4):RETURN
540 ' Enemy Movement ------------------------------------------------------>
550 ON E(E) GOTO 570.570.570.700.700.700.700
560 E(E)=EP(FW(2.SO).E):IF E(E)=0 OR RND>.3 THEN E(E)=0:RETURN ELSE X(E)=62+50*(E=2):Y(E)=7-7*(E=0):EC(E)=1+(E=2):ED(E)=CP(E(E)+7):IF E(
E)>=4 THEN 660 ELSE 610
570 VX=EB(EC(E).XC/2+2):EX=X(E)+VX:EF=-(INT(Y(E)/11)=0)
580 EY=Y(E)-3*(Y(E)+7*EF=11)+3*(PEEK((17-EF*7)*160+EX*2+4)=32):A=EX+EY
590 IF X(E)+Y(E)<>A THEN PUT (X(E)*8+4.Y(E)*8+4).C(1202).PSET:X(E)=EX:Y(E)=EY
600 IF EX<12 OR EX>62 THEN E(E)=0:RETURN
610 PUT (X(E)*8+4.Y(E)*8+4).C(E(E)*122+244+(E(E)=3)*488+EC(E)*W).PSET
620 VY=Y(E)-14-YC+WY*7:IF VY>0 OR VY<-1 THEN RETURN
630 IF X(E)=37 OR X(E)=37-(VX=10)*5+(VX=-10)*5 THEN AP=1:JL=2:RETURN 890
640 RETURN
650 ' Big Enemy ----------------------------------------------------------->
660 IF RO(2.SO)>0 OR WX>SO*200+120 OR F(1)+F(2)+F(3)>0 THEN E(E)=0:RETURN ELSE X(E)=47:Y(E)=Y(E)-3:EC(E)=0:RX=WX:C=4:VX=X(E)*8:VY=Y(E)*8
:P(E)=SO:GOSUB 760
670 COLOR=(3.4):PUT (VX.VY).C(2050).PSET:T(E)=E(E)-4:H(E)=3:A=INT(T(E)/2)
680 FOR I=0 TO A:IF (T(E) MOD 2)=1 THEN PUT (VX+35+I*64.VY+10).C(824).PSET
690 PUT (VX+9+I*64.VY+10).C(824).PSET:PUT (VX+23+I*64.VY+24).C(880).PSET:NEXT
700 VX=X(E)*8:VY=Y(E)*8:H(E)=H(E)+1:FOR I=0 TO INT(T(E)/2)
710 IF (H(E) MOD 3)=2 THEN J=(H(E) MOD 2):PUT (VX+23+I*64.VY+24).C(880+2611*J).PSET:PUT (VX+27+I*64.VY+36).C(3491-2611*J).PSET
720 NEXT:IF H(E)=1-INT(T(E)/2) THEN C=2:GOSUB 770:IF WY=1-INT(Y(E)/10) THEN RETURN 890 ELSE C=0:GOSUB 770
730 IF H(E)>24-T(E)*6 AND WY=1-INT(Y(E)/10) THEN BEEP:H(E)=-1
740 IF ABS(WX-RX)>70 THEN C=0:GOSUB 760:LINE (VX.VY)-(J.VY+47).0.BF
750 RETURN
760 J=VX+159:FOR I=0 TO 30:BEEP SO:Y=VY+INT(RND*48):LINE (VX.Y)-(J.Y).C:BEEP 0:NEXT:E(E)=E(E)*-(C>0):RETURN
770 FOR I=0 TO 12:BEEP SO:LINE (VX-1.VY+31)-(96.VY+I*4).C:BEEP 0:NEXT:RETURN
780 ' At Ramdom ----------------------------------------------------------->
790 FOR I=0 TO INT((AC-1)/10):PUT (136+I*15.152).C(670+AP*14).PSET:NEXT:RETURN
800 LINE (344.151)-(415.162).0.BF
810 FOR I=2 TO JL STEP 2:PUT (320+12*I.151).C(768):NEXT:RETURN
820 LINE (448.14)-(538.26).0.BF:IF LE=0 THEN RETURN
830 C(245)=11:FOR I=0 TO LE-1:PUT (446+I*21.15).C(244):NEXT:C(245)=20:RETURN
840 LINE (464.151)-(535.162).0.BF:FOR I=1 TO SR:PUT (440+24*I.151).C(768):NEXT
850 IF SR<3 THEN RETURN ELSE LE=0:BEEP SO:COLOR=(3.4):GOTO 890
860 LOCATE 46.2:PRINT USING "#####00":SC:RETURN
870 ' Game Over ----------------------------------------------------------->
880 LINE (296.32)-(335.135).0.BF
890 FOR I=0 TO 1000:NEXT:A$="■":COLOR 1-(SR=3)*4:GOSUB 1000:LINE (92.31)-(538.145).0.BF:LE=LE-1:GOSUB 820:GOSUB 790:GOSUB 800
900 WX=SO*200+1-(SO=0)*170:FOR I=0 TO 2:F(I+1)=0:E(I)=0:NEXT:ST=-1:K0=255:K1=K0
910 JC=0:E=0:XC=0:YC=0:CC=0:Y0=0:A$=" ":GOSUB 1000:IF LE>0 THEN 220 ELSE 1110
920 IF INKEY$<>"" THEN 920
930 SG=(SG<5)*-(SG+1):PUT (158.78).C(CP(SG)).PSET:FOR T=0 TO 400:NEXT
940 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 930
950 SCREEN 0.0.0.1:LOCATE 12.19:COLOR 7:PRINT "折鶴          飛術          巻物":LOCATE 43.2:PRINT "徳          命":A$="■":COLOR
 1:GOSUB 1000
960 IF (I$="/")*(SO>0)=1 THEN LOCATE 27.11:PRINT Z$:FOR T=0 TO W:NEXT:GOTO 980
970 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 58:RO(I.J)=0:NEXT:NEXT:SR=0:SO=0:GOSUB 840
980 LINE (136.152)-(297.159).0.BF:WY=0:AP=1:AC=49:SC=0
990 GOSUB 860:LE=3:GOSUB 820:GOSUB 790:JL=2:GOSUB 800:GOTO 900
1000 FOR I=0 TO 7:BEEP SO:LOCATE 12.17-I:PRINT STRING$(55.A$):LOCATE 12.4+I
1010 BEEP 0:PRINT STRING$(55.A$):FOR J=0 TO 100+I*50:NEXT:NEXT:COLOR 7:RETURN
1020 ' Title --------------------------------------------------------------->
1030 LINE (202.78)-(437.96).7.B:PAINT (206.80).CHR$(&HFF)+CHR$(&H55)+CHR$(0).7
1040 LINE (201.78)-(438.96).7.B:LINE (436.79)-(203.79).0:LINE -(203.95).0
1050 LINE (448.78)-(477.96).7.B:PAINT (452.80).CHR$(&HFF)+CHR$(&H55)+CHR$(0).7
1060 LINE (447.78)-(478.96).7.B:LINE (477.79)-(449.79).0:LINE -(449.95).0
1070 RESTORE 1090:FOR I=0 TO 15:READ K$:FOR J=0 TO 4:C=7:IF J>2 THEN C=2
1080 K=VAL("&h"+K$):PUT (214+16*I+J.80).KANJI(K).OR.C.0:NEXT:NEXT:RETURN
1090 DATA 2353.2368.2361.2364.236F.2377.2360.2348.2375.236E.2374.2365.2372.2360.2360.2349
1100 ' Ending -------------------------------------------------------------->
1110 A=1:GOSUB 1160:PUT (230.108+(SR=3)*8).C(244-(SR<3)*366).PSET
1120 LINE (272.66)-(472.90).7.BF:LINE (340.90)-(343.94).7:LINE -(346.90).7
1130 PAINT (343.91).7:FOR T=0 TO 70-(SR=3)*130:IF T<12 THEN BEEP SO:PUT (280+T*16.70).KANJI(VAL("&h"+MID$(M$(SR).1+5*T.4))).XOR:BEEP 0
1140 A=(T MOD 2):GOSUB 1160:FOR J=0 TO 700:NEXT:NEXT
1150 CLS:LINE (92.31)-(538.145).0.BF:SCREEN 0.0.1.2:SO=-SO*(SR<3):GOTO 920
1160 FOR I=0 TO -(SR=3)*4:PUT (330+40*I.100).C(366+W*A).PSET:NEXT:RETURN
1170 ' Read Graphic Data --------------------------------------------------->
1180 DIM C(3634):C(936)=32:C(937)=44:C(1202)=32:C(1203)=20:C(1324)=8:C(1325)=8
```

★ぼくの友達の中田君はPC－88版のダライアスがでるといううわさを信じ，中古パソコンショップでディスプレイを二つ買ったうつけものです。（京都市・**戒崎欣博13才**）…【**影**：♪うわさを信じちゃいけないよ。**編**：古い!!】

▲《写真1》タイトル画面。キャラがかわいいネ

▲《写真2》ゲーム・スタート！[X]で折鶴を投げます。

▲《写真3》箱の上でしゃがんで[X]を押せば折鶴補充

▶《写真4》六道衆だ!! こいつは1発では倒せない

▶《写真5》やられるときつーいお言葉が……

```
1190 FOR I=0 TO 935:READ C$:C(I)=VAL("&h"+C$):NEXT:W=1338:V=3603:FOR I=0 TO 5
1200 PUT (0.0).C(I*Z).PSET:GOSUB 1270:GET (50.0)-(81.19+(I=5)*8).C(W+I*Z):NEXT
1210 FOR I=0 TO 1:PUT (0.0).C(684+I*14).PSET:GOSUB 1270
1220 GET (74.0)-(81.7).C(W+684+I*14):NEXT:CLS 2:CIRCLE (58.34).48.6
1230 PAINT (58.34).6.6:CIRCLE (121.34).48.6:PAINT (121.34).6.6
1240 PAINT (58.34).CHR$(170)+CHR$(170)+CHR$(0).0:FOR I=0 TO 300
1250 PSET (RND*128+24.RND*40+16).6+4*(I>100):NEXT:GET (10.10)-(169.57).C(2050)
1260 GET (33.37)-(56.48).C(3491):CLS 3:FOR I=0 TO 3:READ M$(I):NEXT:RETURN
1270 FOR X=0 TO 31:GET (X.0)-(X.19).C(V):PUT (81-X.0).C(V).PSET:NEXT:RETURN
1280 ' Floor Data ------------------------------------------------------->
1290 DATA "      ".▅▅◤.╲▅▅.▅▅▅.══╡¯.▅▅◣./◢▅."   ┌█"
1300 DATA 3350633506333333506333335063.3350063335063333500633350633
1310 DATA 35063350063335000633335000633.35006335006333335063335063333
1320 DATA 5006335000633500633500633500 6.5063335063333506335063506 3506
1330 DATA 3333333333333333333333333333.5000000000000000000000000634:'------->
1340 DATA 4343310233341000234333334334 3.1000243433100002334102341 0024
1350 DATA 1002343434310233410000024102 3.4100027710024371002437710 0274
1360 DATA 4377410027774377377737771002 4.4100002410000241000024100 0024
1370 DATA 4334333343433333434334334333 4.1000000000000000000000000 0024:'------->
1380 DATA IHBHCBDCFEDECFBDCBEGBDECFGEFDGFCHIIEBCIIEGBFIDIGCCIHGGGGIII
1390 DATA IHHIHBCDEBCFCDGECFDGDBFCEGDEFCGHIFHDICDEBHIFEDECIGFHIIIIFEI
1400 DATA ABCGDCHEQBIFECJDFBKBNFEBMPQBLCSTAPUBKOUUQVRVKMIORRVNCCCCPTA
1410 DATA 0.0.0.2.2.0.1.0.0.1.0.1.1.2.2.1.1.2.4.0.0.1.5.0.0.6.0.1.7.0.4.5.0
1420 DATA 6.4.0.5.6.0.6.6.0.2.3.1.1.1.1.2.2.2.3.3.3.6.2.2.7.1.1.0.1.1.3.3.0
1430 DATA 244.0.0.244.122.122.610.0.2.1.4.30.40.55.70.10.5.5.0.-5.5.0.-5.-5.-10
1440 ' Graphic Data ( ﾅｶﾞｸﾃ､ﾓｳｼﾜｹﾅｲ ! ) ------------------------------------>
1450 DATA 0020.0014.0000.0000.5200.80A2.0000.0000.0000.0000.A500.4055.0000.0000.0000.0000.4A01.80AA.0000.0000.0000.002E.A500.407F.0000.0
02E.0400.0052.5601.80F2.0400.0072.0200.1932.2700.0073.0600.1973.0100.0E5E.1100.00FE.0100.0E7E.0F00.04BE
1460 DATA 0400.0670.0400.0670.3100.CEDE.0700.0A32.0100.0A32.F800.FC38.0300.00D6.0000.0410.FB07.78CB.0004.0034.0004.0000.C06F.2080.0078.0
07F.007A.0000.1B06.009C.0004.0063.0004.0000.DE01.00B9.0000.0042.0000.0000.FB00.40B7.0000.0000.0000.0000
1470 DATA 6F03.6077.0013.0000.0003.0000.5E0E.80F7.002F.0000.000F.0000.0500.80EF.0014.8000.0000.8000.0000.C000.000A.E801.0000.C001.0000.0
000.0000.5401.0000.0000
1480 DATA 0020.0014.0000.0000.0900.0045.0000.0000.0000.0000.5400.80AA.0000.0000.0000.0000.A900.4055.0000.0000.0000.0016.5000.80BE.0000.0
01E.0100.0032.2900.0073.0100.0032.004C.0011.5500.00B3.014C.0033.003C.002C.0904.007C.003C.003C.170B.00DF
1490 DATA 040D.0024.040D.0004.BF07.80FD.0A00.00A8.0A02.00A8.F403.E03F.0300.00C0.0000.0000.F701.FCFC.0000.0803.0000.0800.4100.7D78.0000.0
704.0000.1700.3F00.03FE.0000.0300.0000.0300.FB03.00FB.0000.0000.0000.0000.6E05.80DB.8011.0000.8001.0000
1500 DATA BD05.40BB.802F.0000.8007.0000.1701.00BB.0050.0000.0000.0000.4700.007B.00A0.0001.0000.0001.0000.8001.0000.D003.0000.8003.0000.0
000.0000.A802.0000.0000
1510 DATA 0020.0014.0000.0000.A200.80A2.0000.0000.0000.0000.5501.4055.0000.0000.0000.0000.AA02.80AA.0000.0000.0000.002E.4501.407F.0000.0
02E.0400.0052.8602.80F2.0400.0072.0200.0032.5701.0073.0600.0073.0100.005E.A100.00FE.0100.007E.0F00.00BF
1520 DATA 1400.0071.0400.0071.7100.00DE.0700.0033.0100.0032.3800.8039.0300.00CE.0000.0008.7B00.00E1.0000.001E.0000.0000.7C00.00C8.0800.0
037.0800.0000.7F00.00C6.0700.8039.1700.0000.AE01.00BB.0600.8040.0600.0000.DD00.40DB.0000.0000.0000.0000
1530 DATA BB00.60BB.0000.0000.0000.0000.7700.80BB.0000.0000.0000.0000.0F00.00B0.0800.0008.0800.0008.0000.0018.2C00.003D.0400.0038.0000.0
000.1500.802A.0000.0000
1540 DATA 0020.0014.0000.0000.3F00.06E0.2A00.06E0.0000.0000.FF03.19FF.5701.19FF.0000.0000.FF0F.C6FF.AB0A.C6FF.0000.0000.FF1F.E9FF.5515.E
957.1500.0040.1F00.06E0.1500.0640.0A00.00A0.1F00.18E0.0A00.08A0.0540.0240.0740.1AC0.0540.1A40.2CA2.4161
1550 DATA E4A2.592D.ECA2.496D.1655.81D0.7255.995C.3655.99D4.0BAA.4141.29AA.710D.2BAA.514D.0180.0280.3080.3298.1180.3288.0085.8502.3F85.B
5FA.2F85.95FA.0029.0201.3F29.32FD.1529.32FD.0002.0001.3F02.60FD.2A02.20A9.0004.000A.0004.600A.0004.600A
1560 DATA 0108.0055.0108.6055.0108.2055.0210.00AA.0210.60AA.0210.60AA.010A.0055.010A.0055.010A.0055.FF00.00F8.0306.00FB.FF04.00F9.0000.0
000.800F.801F.800A.800A
1570 DATA 0020.0014.8C07.C03F.8007.C01F.8407.C03F.C70C.E09F.C300.E087.C30C.E09F.CF18.A09E.CC00.E08F.CD18.A09E.9530.509D.9400.F007.9530.5
01D.6860.C0CF.6800.C003.6860.C04F.FFE0.D8FA.3F00.C8FA.FFE0.D8FA.FF02.6EFD.1F02.66DD.FF02.6EFD.7F06.EFFE
1580 DATA 0004.E31C.7F06.EFFE.010C.CAFF.0008.0A0E.010C.CAFF.00EC.875F.0008.0700.00EC.875F.034C.F3EA.0008.F3EA.034C.F3EA.0738.FCFF.0130.7
CFF.0738.FCFF.0700.FEFD.0000.3E7C.0700.FEFD.3F00.FFFB.0300.3FB8.3F00.FFFB.7F00.3FC0.1F00.0FC0.7F00.3FC0
1590 DATA 6F00.1680.2F00.1680.6F00.1680.5600.2800.5600.2800.5600.2800.A000.5000.A000.5000.A000.5000.4007.F000.4001.3000.4007.F000.803F.7
C00.0007.1C00.803F.7C00
1600 DATA 0020.000C.0000.0000.0900.0055.0000.0000.0000.0000.5400.80AA.0000.0000.0000.0000.AA00.4055.0000.0000.0000.0016.1401.80BE.0000.0
01E.0100.0032.2900.0073.0100.0032.0000.0011.5500.00B3.0100.0033.0100.C0FF.0A00.0002.0000.0002.1700.C0FF
1610 DATA 0500.0054.0500.0054.F700.C01D.0000.0060.0000.0000.CD03.E0DB.0028.0000.0000.0000.9D0E.FCBD.805F.0800.800F.0800.5B01.7DBC.C0AB.0
700.C001.1700
1620 DATA 0008.0008.8080.8680.8686.44C5.CCC5.CC40.10FC.FCB4.FC54.00FC.785C.2800
1630 DATA 0008.0008.8000.0080.8286.C700.0085.84CC.B400.0094.A8FC.FC00.0014.0878
1640 DATA 0018.000C.0000.0800.907E.7E08.0090.0004.FF07.07E8.E8FF.BC00.5F80.FAFF.FF5F.02FA.207F.FF3F.3FFC.FCFF.FF09.FFC8.FFFF.FFFF.27FF.F
4FF.FFFF.FFFF.FFFF.FFEB.FFEA.FFFF.FFFF.13FF.D0FF.FFFF.FFFF.FFFF.7F05.3F60.FCFF.FF3F.02FC.00BD.FF5F.5FFA
1650 DATA FAFF.1400.2700.E4FF.FF27.00E4.0000.7E04.0440.407E
1660 DATA 0018.000C.0000.0000.0700.0000.0032.0000.0000.000E.E400.0000.0080.8400.0300.00F1.E001.0100.00E0.EA0F.0600.0060.6006.3E00.0075.8
01D.1D00.0080.A8FD.5C00.0000.005C.DD03.0350.00B0.B003.0F00.80BA.E006.0600.00E0.F41E.0100.0000.0021.1F00
1670 DATA 00A8.0000.7000.0000.5025.0000.0000.00F0.0000.0080
1680 DATA 0018.000C.7255.5505.057F.7200.5700.F1EF.FF57.07E1.F0EF.F85F.5FFC.F8FF.F81F.38FC.460F.5F3D.38FC.460F.0360.68E9.FEAB.0360.40E9.B
E01.1552.42FF.BE01.8040.60DB.FCAA.8040.40DB.E501.5553.43FE.E501.0220.2ADE.F0AB.0220.5CDE.BC0F.5F5D.1CE0
1690 DATA BC0F.FB57.57F1.01FF.FB07.55F0.057E.4155.0005.007E
1700 DATA 0018.000C.0040.5515.5555.0000.5E00.85FB.977D.1EA5.80FB.DB1E.59C5.1597.DB1E.1EC0.C153.BB38.1E29.C053.032E.5D99.1543.032E.2698.3
807.A40C.2626.3807.0411.4646.4140.0411.0046.0881.21AA.0002.0881.2909.5490.0549.2909.4B90.D86D.8962.0B94
1710 DATA D86D.6D43.56C1.9159.6D03.50C0.0500.AA52.00A5.0000
1720 DATA 242A 3C67 244E 4E4F 244F 243D 2473 244A 2462 244E 242B 2123
1730 DATA 245E 2440 245E 2440 3266 4579 244B 244F 3E21 2446 2473 2123
1740 DATA 2426 2141 2460 2122 244A 242B 244A 242B 2464 246B 244A 2123
1750 DATA 2426 2430 2122 3266 4579 2122 3146 244E 3430 4754 2440 2144:' End
```

★なぜ影さんはしぶくてかっこいいのに，もてないとか貧乏だとか言われるのであろうか。向かい風の強いＯＦでぼくだけは影さんの味方です。(和歌山市・**影さんのファン12才**)…**【影：**くー！泣かせてくれるじゃない。**】**

S1用

編集部（へんしゅうぶ）ミステリー



えすいちくん

S1

◆STORY

AM8：30，いつものように編さんは編集部に入っていった。おや？みんなのようすがおかしい。よく見ると，影さんとつぐ美ちゃんの姿が見えない。影さんが遅刻するのは毎度のことだが，つぐ美ちゃんが遅れるなんて……。

「Dr，いったい，どうしたんですか!?」

「うむ，じつはな，影くんからこんな手紙が。」

〝やあ，編集部のみなさん，元気してるかな？つぐ美ちゃんは私がもらったよ。へーへっへっへっ……〟か，影さんが狂った！

「編集長！影さんのアパートに行ってきます！」

「よし，たのんだぞ！」

◆どうすりゃいいか

これはアドベンチャー・ゲームです。あなたは，編さんとなって，影さんを捜しだし，つぐ美ちゃんを救出してください。

あなたの使える命令は五つで，それぞれファンクション・キーの[F1]～[F5]に定義されています(**第1表**)。このうち，「つかう」，「あげる」のコマンドは，〝なにを？〟と聞いてくるので，手に入れると[F6]～[F10]に定義されるアイテムか，その状況に応じた単語を入力してください。ただし，ひらがなじゃないと受けつけないので注意してください。

MAPモードでは，テンキーで，編さんを上下左右に操作します。上下はアパートの階段でのみできます。そして，扉などのところでスペース・キーを押すと，アドベンチャー・モードになります。アパートで，入れないドアもありますが，それは留守なので，別の機会にもう一度来ましょう。

それから，メッセージが，何行にもおよぶ場合は，1行終わると⬇マークがでるので，何かキーを押せば改行します。もし，ゲーム・オーバーになったときは，その一つ手前の状態に戻ってゲーム続行となります。

それでは，がんばって影さんを見つけてください。あっと驚く(？)ラストが待っている!!

◆かいせつ

このゲームは，ペーパー・アドベンチャーの手軽さと，アイテムの使用や，言葉捜しの謎といったアドベンチャー・ゲーム本来のおもしろ味を持たせることを目標としました。

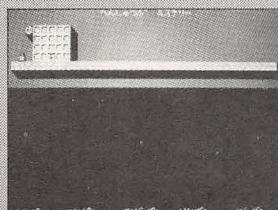
しかし，そんな気持ちとはうらはらに，プログラミングはvery hard！さまざまなフラグが関係するので大変でした。「オホーツクに消ゆ」などの完成度の高い作品のすごさが，いまさらながら身にしみました。

《第1表》コマンド一覧表

F1―[たたかう]	そこにいる相手と戦う，またはそれに近いことをします。
F2―[つかう]	何かを使います。
F3―[あげる]	何かをあげたり，渡します。
F4―[はなす]	相手に話しかけます。または……？
F5―[でる]	MAPモードにもどります。

《第2表》変数表

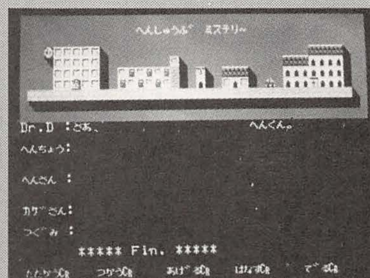
X，Y	編さんの位置
MX	MAPの広がり状態
FX(N)	入れる場所
ME$(N1，N2)	メッセージ
IT$(N)	持ちもの
CO$(N)	コマンド
PT$	表示用変数



▲《写真1》編さんが編集部に行くところから，このゲームははじまる



▲《写真2》謎を解明していくたびに関係ある建物などが現れるぞ



◀《写真3》これがエンディング。どんでん返しが待っている。会話はわざと消しました

★どんな集団にも，ボケ役，マヌケ役，イジメられ役がいなくてはならない!?影さんはえらい！（茨城県水戸市・パセリ大好き14才）……【**影**：私はベーマガ軍団のラッシャー板前か!?**つぐ美**：ドリフの志村です。**一同**：…。】

えっ？改造について？人の作ったアドベンチャー・ゲームをですか？まあ，キャラを変えて，もっと音楽を入れると楽しいんじゃないでしょうか。0行は，デバッグの際に使用してください。

編集部ミステリーのプログラム・リスト

```
0 PALETTE:CLS:CONSOLE 0,25,0:WIDTH 80:FOR I=1 TO 10:KEY I,"":NEXT
10 CLS:SCREEN 0,,0:WIDTH 40:CONSOLE 10,13,1:DEFINT A-Z:PALETTE 3,0:PALETTE 0,9
20 DIM ME$(11,5),FX(11):GOSUB 740:X=2:Y=6:MX=9:GOSUB 680
30 '***** めいん ろ゛ちん *****
40 COLOR ,,1:LOCATEX,Y:PRINT"I":I$=INKEY$:IF I$="" THEN 40
50 IF I$=" " AND POINT(X*8+3,Y*8)<>0 THEN GOSUB 100
60 XX=(I$="6")*(POINT(X*8+8,Y*8+8)<>0)-(I$="4")*(POINT(X*8-8,Y*8+8)<>0)
70 YY=(I$="2")*(POINT(X*8,Y*8+9)=6)-(I$="8")*(POINT(X*8,Y*8)=6)
80 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+XX:Y=Y+YY:GOTO 40
90 '***** あと゛う゛えんちゃあ も゛と゛ *****
100 M1=12:FOR I=0 TO 11:IF X=FX(I) THEN M1=I
110 NEXT:IF (M1=0) OR (M1)7 AND M1(12) THEN 140
120 IF ((M1=1)*(Y=4))+(POINT(X*8+3,Y*8+1)=2)*(M1()12) THEN 140 ELSE RETURN
130 '***** こまんと゛ *****
140 COLOR ,,0:LOCATE0,22:IF F2 AND M1=0 THEN 530
150 FOR I=1 TO 5:FC(I)=0:NEXT:PT$=ME$(M1,0):GOSUB 610
160 PRINT:INPUT"と゛うしますか";CO$
170 CO=0:FOR I=1 TO 5:IF CO$=CO$(I) THEN CO=I:FC(I)=FC(I)+1
180 NEXT:PT$=ME$(M1,CO):ON CO+1 GOSUB 210,230,280,360,440,500
190 GOSUB 610:IF G1=1 THEN G1=0:BEEP:COLOR 2:PRINT:PRINT"GAME OVER":COLOR 7
200 IF G1=2 THEN G1=0:RETURN ELSE 160
210 PT$="":GOSUB 610:RETURN
220 '***** たたかう *****
230 IF M1=3 THEN FI=3:GOSUB 590:MX=21:GOSUB 700
240 IF M1=2 OR M1=4 OR M1=8 THEN G1=1
250 IF M1=9 THEN FX(6)=15
260 RETURN
270 '***** つかう *****
280 IF M1=0 THEN FI=1:GOSUB 590:RETURN
290 PT$="":PRINT:INPUT"なにを";IT$
300 IF M1=1 AND IT$=IT$(2) AND IT(2) THEN GOSUB 340
310 IF M1=5 AND IT$=Q$ THEN PT$=ME$(M1,CO):MX=28:GOSUB 700
320 IF M1=7 AND IT$=IT$(5) AND IT(5) THEN F3=1:PT$=ME$(M1,CO)
330 RETURN
340 IF F1 THEN PT$=MF$(0):F2=1:RETURN ELSE PT$=ME$(M1,CO):RETURN
350 '***** あけ゛る *****
360 IF M1=0 THEN RETURN
370 PT$="":PRINT:INPUT"なにを";IT$
380 IF M1=2 AND IT$=IT$(1) AND IT(1) THEN FI=2 :GOSUB 590:PT$=ME$(M1,CO)
390 IF M1=4 AND IT$=IT$(4) AND IT(4) THEN MX=26:GOSUB 700:PT$=ME$(M1,CO)
400 IF M1=8 AND IT$=IT$(3) AND IT(3) THEN F1=4 :GOSUB 590:PT$=ME$(M1,CO)
410 IF M1=10 AND IT$=CHR$(&HE3) THEN F4=1:PT$=ME$(M1,CO)
420 RETURN
430 '***** はなす *****
440 IF M1=0 THEN MX=18:GOSUB 700
450 IF M1=6 AND FC(4)=2 THEN FI=5:GOSUB 590:PT$=MF$(2)
460 IF M1=10 AND F3 AND F4 THEN PT$=MF$(3):MX=37:GOSUB 700
470 IF M1=11 THEN F1=1
480 RETURN
490 '***** で゛る *****
500 IF M1=3 AND IT(3)=0 THEN PT$=MF$(1):G1=1 ELSE PT$="":G1=2
510 RETURN
520 '***** えんで゛いんく゛ *****
530 FOR K=0 TO 8:PT$=EN$(K):PRINT:GOSUB 610:PT$="@":GOSUB 610:NEXT
540 A$="T132 O5L4MNR8 C8C8DC FE2 C8C8DC GF2 C8C8O6C05A F8E8D2 B-BB-BAF GF2 R2"
550 PLAY "V9"+A$,"V6R8"+A$
560 PRINT:PRINT"        ";:PT$=")))))  Ehm- )))))":GOSUB 610
570 GOTO 570
580 '***** け゛っと あいてむ *****
590 KEY FI+5,IT$(FI):IT(FI)=1:RETURN
600 '***** めっせ~し゛ *****
610 IF PT$="" THEN PT$="、、、)"
620 FOR I=1 TO LEN(PT$):A$=MID$(PT$,I,1)
630 IF A$<>"@" THEN 650 ELSE PRINT:A$="":SYMBOL(0,22*8),CHR$(31),,,,PSET
640 WHILE INKEY$="":WEND:SYMBOL(0,22*8),"ぁ",,,3
650 IF A$<>"!" AND A$<>" " AND A$<>"" THEN A$=CHR$(ASC(A$)+1)
660 PLAY"T230O5A64MF":PRINT A$;:NEXT:RETURN
670 '***** まっふ゜ ひょうし゛ *****
680 LOCATE 13,1:PRINT"へんしゅうぶ ミステリ~":COLOR ,,1
690 SYMBOL(0,7*8),MP$(4):SYMBOL(0,8*8),MP$(5):LINE(0,80)-(638,199),,3,BF
700 COLOR ,,1:FOR I=0 TO 3:A$="":J=MX
710 WHILE A$<>" ":A$=MID$(MP$(I),J,1):SYMBOL(J*8,I*8+24),A$:J=J-1
720 WEND:NEXT:COLOR ,,0:RETURN
730 '***** で゛~た り~と゛ *****
740 FOR I=180 TO 191:READ A$,B$,C$:IG$(I)=A$,B$,C$:NEXT
750 FOR I=0 TO 5 :READ MP$(I):NEXT
760 FOR I=1 TO 5 :READ CO$(I),IT$(I):KEY I,CO$(I)+CHR$(13):NEXT
770 FOR I=0 TO 11:READ FX(I):FOR J=0 TO 4:READ ME$(I,J):NEXT:NEXT
780 FOR I=0 TO 3 :READ MF$(I):NEXT
790 FOR I=0 TO 8 :READ EN$(I):NEXT
800 SYMBOL(0,80),"なにぁ",,,3:FOR I=0 TO 2:IMAGE(I*8,80),I+177:NEXT
810 Q$=CHR$(&H91)+CHR$(&HE0)+CHR$(&HEF):RETURN
820 '***** で゛~た *****
830 DATA 3C7E7E7E7EFF02FF,001854386CAA7C00,04022A026E6D7E11
840 DATA FFFFC7CBD3E3FFFF,FF81BFBFBFBFBFFF,FF81BDBDBDBD81FF
850 DATA C7BB75717175B3C7,385CD69292D67438,385CDE9E9EDE7C38
860 DATA 8181818181818181,81FF81FF81FF81FF,7E7E7E7E7E7E7E7E
870 DATA 00F7EFFFFFFFFFFF,FF08F7E7D3E7FFFF,FFFFFFE7D3E7FFFF
880 DATA FF9911BB6644EEFF,FFEEEE44BBBB5500,FF1111BB4444AAFF
890 DATA FFFFEBD3FFFFFF00,FF83BFBFFFFFFFFF,FF81BDBD81FFFFFF
900 DATA 1010101OFFFFFF66,10286C6E01009900,00286C6E0000FF66
910 DATA 00FF42862C68C284,FF00EEEEC6C6EEEE,FFFFFFFFD7D7FFFF
920 DATA FFFFE3BFBFFFFF00,FFC1DDC1D1C1C1FF,FFC1DDC1C1C1C1FF
930 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFE7C3C3C3C3,FFFFFFFFFFFFFFFF
940 DATA FF020202FF202020,FFFFFFFFFFFFFFFF,00FDFDFD00DFDFDF
950 DATA "  カオオオオオア                           ケケケケア "
960 DATA "  イオオオオオウ         コア              ケケケセセセセウ "
970 DATA "    オオオオオウ コスコスコスヂウ ワア ケケケア    セセセセセセウ "
980 DATA "    オオシオオウ スコスコスコヂウ セウ オセオウ サ セセセシセセセウ "
990 DATA " ソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソソア "
1000 DATA " イウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウウ "
1010 DATA たたかう,へ゛ーマカ゛,つかう,そうか゛んきょう,あけ゛る,と゛ろほ゛う,はなす,おかね,て゛る,あいかぎ゛
1020 DATA 6,ふれさゃいひンな かはさ゜テ Co-Cて ふれさゃいたゅいおン あほしテ,せれとけて さてり のン爪あお」ノンオメワ!
1030 DATA ほ゜ンとなめ めよてよれ゜ンれいテ@けれくンち ね フンッホオン町 めよつあくテ,かゃいらゅい つンめ 爪くンつへさあねお〉
1040 DATA うう! オワンこれおン ちきンまたおれ町 ちるつ!〉@ふれさゃいたゅい」オワンこれね ーノバッテな あよつかほし!
1050 DATA 17,えきさンゅい つンしテ,,爪を! えれとね はておン かおンうつり! ミヒテ,,モヨへ} モヨへ} ォヨ} 、、、
1060 DATA 11,ハ゛ワヘ゛}ワ のあ」うしあた つンしおン」てンたよこはつンしお〉,となしりれつンしお! こきさぉな みおょつ! けいさつもり!
1070 DATA ,爪よ」けねワンッミおン ねよつり! えるあな けろ町 てンいセンテ,ふれこれ」のさンむはさつテ てンいお さ゜れつンしお〉
1080 DATA 12,ハ゛ワヘ゛ワ! サ}ワ 爪る〉 テンーおン 爪あつりテ@゜ンるお ありねおと〉,もよ゜! てンれへンい町 てよちおほう゜せン!
1090 DATA ,,たよ」まちおよたよ゜テ 爪のンゅ! てン」てンれへン}゜ン!,13,ケワ」ケワ」 ゜ンるさンぉあ! ワンヨ」モッこれね あう゜ン!
1100 DATA とむつれねお」うる! テンオ」ノンカ」 はつンひンょ!,,とおとおかほうおン ああねいテ オワン〉 かねい 爪ねますな のあよつょ゜とテ
1110 DATA とれねゅいさンぉ」えれてンらお爪!,14,カワケッワ ノア」おれらなれこれ〉,アソヨ! へンき町 ゛゜あつめ となめつンほすれゅテ
1120 DATA せいお! う」オワンこれ〉 くこ」ちきンまこれて ソギサッな、、テ,,けね めれ゜ンあおン うおよとあれ゜ンテ えさうつ きるほすれお〉
1130 DATA 0,おれらなれね ふもつンしテ 。えてとさ「て はゅいこちおン 爪らほしテ@テワ」テワ」 の}あ」けン゜ンあこれ つンしお〉
1140 DATA ,,,爪ね」たゅよて、、、@のよ」ちあ つ町 なかンょたおよ゜あテ,16,オワンこれね ふもつンしテ オカンおン おおよつほしテ
1150 DATA ,テンーおン爪あ゜! えも」つおンま゜ンテ@ちきンまたおれて へツリな あよつきりゅ}れテ@へツリ〉 れいせき〉 ちきンまたおれおンを!
1160 DATA ,,20,のさゃちさンゅな かほさ゜テ えほらうこれおン あほしテ,ミヨ」くンれけいのれつン ゜あへしり!
1170 DATA ,てンいめ けンきれいこはつンさ゜テ えるあね かれあよひ゛いつンしテ,へのおれね とほうの」らゅいちおれかた つン爪らほしテ
1180 DATA 24,えまずつンしテ かるあと つれあれこれおン あほしテ,ゅさ」けてのンつン すむりせン!@えぬ}これ かるあつンしヌテ 爪よ」いほあろぬうテ@う」オワンこれ〉 爪爪」かねい れいせき町 およつあよ゜ はてぬテ,,,あよょさぉあほす」となな とこあほしお〉
1190 DATA 28,ソギサッねらのンつンしテ ソギサッ町 ゅのンとあてテ,,,ふンちね ソギサッおン かほさ゜テ,さよとあぬぅ」へンき ねすつとあゅテ
1200 DATA 33,へツリな かほさ゜テ ヒレワテね はておンあほしテ,,,,ふれこはつンしぬテ オワンこほおよ けてしンつおン 爪らほしテ@へンきね ーノバッテね えきさンゅい およ」ほろら町 まつけンよれテ@て あいけてつンしテ
1210 DATA 爪る」ふれさゃいひンおン ほりまう゜ンテ@爪を! オワンこれて ちきンまたおれおン つ町ひよつりせン!@て」てなおき めてンよつまゅい!
1220 DATA 爪よ」けねふもね はておンめてンよつか゜テ@カォ}」てンれへン}!@た」たおンい! へンきの」@たゅよて」さゅほつン かつめよえいおテ
1230 DATA ふれこれの つ町 のとさ゜テ@ほ爪」オワンこれおン ゃいおあ〉@うおらほさ゜テ けね おかン町 えちおあき゜ンこあテ
1240 DATA 爪爪」せねひ゜らとよ ゜さおな えるおンねす゜ゅテ@いれ〉 せけな あきねお〉 N-J- はおすと!
1250 DATA あたてンいタふれこれ」゜れさンゅいはン えむつンてい!!,ふれこれ タうょ」爪」せいお」かゅいの へンきね、、、
1260 DATA オワンこれタえてンれおすゅいて えめよつ」へンきおン かおき さ゜れ゜ンテ,ちきンま タ゜ンほさつ けンむれとこあヌテ
1270 DATA Co-C タこ爪」ワッカね れいせき町 くさ゜ほう」ふれきれテ
1280 DATA ふれたゅいタへツリね ノンッ町 ゅもき さつかつ めよよ゜およ」@さけンて おンえるよ゜よ ねまなあけいテ
1290 DATA ふれこれ タてン」てンいめ 爪らおンていけンこンあほしテ@けれとな いるさあ ゛れさンゅいはンの のさンむつつンしテ
1300 DATA オワンこれタツルリけ゜を とあさンおとあお」けあちい!,ちきンま タイヒ」せるさンお爪 い゜あほさゅいゅ!
```

★もしも，つぐ美さんが婦人警官だったら，犯罪は起こらないだろう。(神奈川県川崎市・FX-1　16才)……【つぐ美：どういうこと？ねえ，どういうことなのよ／さあ，はっきりおっしゃい／影：わかるような気が……。】

SC-3000(LEVEL-II)用

あ〜らよっ！

MONKEES



★ストーリー

「今年の冬休みは，おもいっきり楽しむぞ〜っ！」と，はりきっていた影さんは，肝心なお金がないことに気付き，あわててアルバイトをはじめました。

★遊びかた

ＲＵＮして約30秒でゲームがはじまります。

ラーメン屋の前にいるのが影さんです。[A][Z][,][.]で上下左右に動かして，お客さん（画面下にいる人）にラーメンを届けて，店にもどってきてください。無事に届けられるとスコアが増えます。自動車に当たると，ゲーム・オーバーです。

★プログラムの入力方法

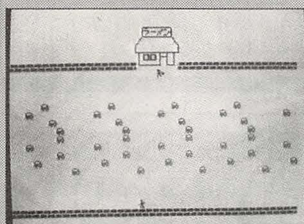
リスト１を入力，セーブ，**リスト２**を入力，セーブしてから，**リスト１**，**２**の順にロード，ＲＵＮしてください。

《第１表》変数表

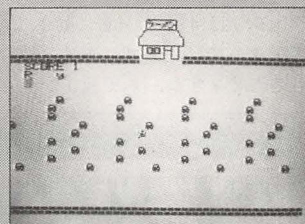
A	……影さんが移動する方向にあるキャラクターのアスキー・コード
V	……影さんの表示位置（アドレス）
C	……自動車のアスキー・コード

★

★　★



◀《写真１》ほいさっさ。下にいるお客さんにラーメンを運ぶ影さん



▶《写真２》おっと，帰る途中に車にひかれてしまったのであります

《リスト１》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE0,24:CLS
20 FOR I=93 TO 96
30 READ A$:PATTERNC#I,A$
40 NEXT
50 FOR V=0 TO 39
60 VPOKE 15560+V,93
70 VPOKE 16280+V,93
80 NEXT
90 FOR I=0 TO 5
100 READ A$:PRINT TAB(14);A$
110 NEXT
120 CONSOLE 6,17
130 DATA 007C7C7C00ECECEC
140 DATA C0C050EC4CA0B0B0
150 DATA 30B0A478207C8080
160 DATA 3030143850102828
170 REM■ 12345678 ■
180 DATA "  ______"
190 DATA "  |ラーメン| "
200 DATA " /‾‾‾‾‾\"
210 DATA " |______| "
220 DATA "  |00 H |"
230 DATA "] └──┘ └┘"
```

《リスト２》メイン・プログラム・リスト

```
1 CLS:A$="abcdefghi"
2 FORA=0TO320STEP40:K=INT(RND(1)*9):FORB=0TO39:V=V-(V<9)+(V>8)*8
3 C=ASC(MID$(RIGHT$(A$,K)+LEFT$(A$,9-K),V,1))
4 PATTERNC#C,"0C":VPOKE15760+A+B,C
5 NEXT:NEXT:V=15620:A=0
6 BEEP:VPOKE16240+RND(1)*40,96:B=S
7 K=ASC(INKEY$+" ")
8 IFK>32THENVPOKEV,A:V=V+(K=44)-(K=46)+((K=65)-(K=90))*40:A=VPEEK(V)
9 VPOKEV,94:PATTERNC#C,"00":C=C-(C<105)+(C>104)*8:PATTERNC#C,"708888FCF4FC48"
10 IFA=96THENA=32:S=S+1
11 ON-(A>127ANDB<S)-(A<127ORB=S)*2-(A=C)*3GOTO6,7,12
12 VPOKEV,95:BEEP2:PRINT"SCORE";S
```

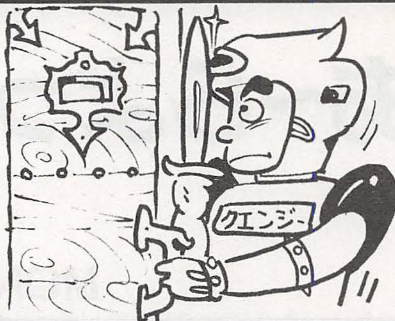
★知り合いが「ＯＦコーナー」に載っているのを見て，マネしなくちゃと思い，ハガキをだしました。ダメですか？影さん（じつはファンです♡）。（福島県会津若松市・**吉岡の知りあい14才**）……【**影**：ダメです。**編**：？？】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

(※ターボBASIC CZ-8FB02 V1.0でも動きますが，一部画面表示がちがいます)

KUENJI
(クエンジ)

渡辺　啓介



◆ストーリー

クエンジはある平和な国に住んでいた。ところが，その国の姫がクエンジと仲が悪かったユイチーに連れ去られてしまった。

ユイチー「やい，クエンジ！姫はあずかった。返してほしければ，オレの城に1人でこい！」

クエンジ「ユイチーのやつめ！」

◆遊びかた

クエンジは[4][6]で左右に動き，スペース・キーでジャンプします。敵らしきものもでますが，[8]で殺すかジャンプして逃げてください。ドアは同色のカギがあれば開きます。

階は地上1階から地下3階まであり，地下3階の右端に行き，敵を倒すとエンディングになります。

また，[G]キーでギブアップになります。

◆最後に

マップは半分しか圧縮できませんでした。また，このゲームを作るのに少しだけ協力してくれた広瀬賢二様には感謝いたします。

★　　★

CHECKER FLAG

編：タイトルとボスキャラの名前が実名のようですね。

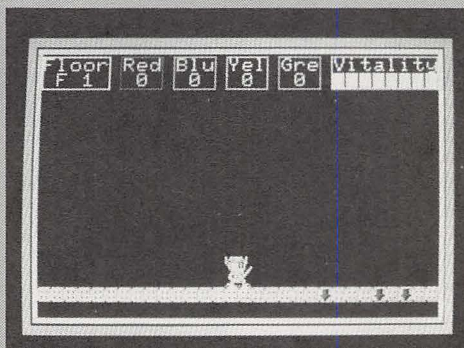
Dr.D：よくあることだ。いっそのこと，姫も実名にしたほうがいいな。それはそうと，ゲーム画面がちとさびしいな。ただキャラはなかなかいいぞ。

編：結構マップは広そうですね。

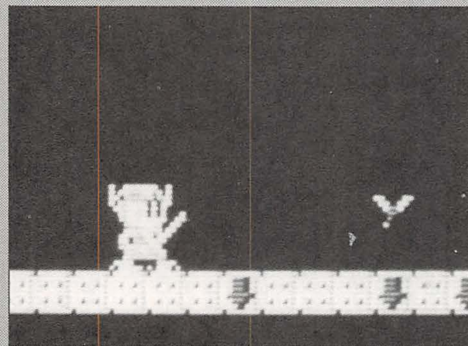
Dr.D：わかりにくい点はあるな。これぐらいなら必要ないと思うが縮小マップを画面に表示できるといいと思うぞ。



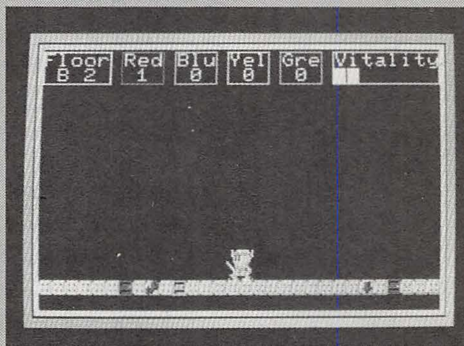
◀《写真1》スペース・キーを押すとタイトル文字がスクロールしてゲーム・スタート！



▶《写真2》クエンジはここからスタートする。矢印の方向に移動できるが……



◀《写真3》敵が現れた！ジャンプで逃げるか，倒して，とにかく地下3階の右端まで行くんだ



▶《写真4》ドアは同色のカギを持っていなければ開けることができないぞ

★ふうっ，やっと届いたぜ。長い旅だったなァ。(岩手県水沢市・NR-MR18才)……【影：83年5月号のハガキか。4年半もかかって届いたわけだ。では，今度は私が長い旅にでるとするか。いざ…。編集長：ムッ。】

```
10 GOSUB 710:PLAY500:PLAY"V14O4
20 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 2:MP$(J,I)=M$(J,I):NEXT:NEXT
30 X=1:Y=16:MX=1:MY=1:M=1:VI=8:T=0:MM=1
40 CGEN1:CONSOLE 4,15,5,31:GOSUB 670:CONSOLE:CGEN
50 FOR I=1 TO 4:LOCATE I*4+8,4:K(I)=0:PRINT"0":NEXT
60 LOCATE 27,4:PRINT"■■■■■■■■":LOCATE 6,4:PRINT"F 1"
70 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  MAIN        ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
80 CGEN1:A=STICK(0)+STICK(1)
90 IF AS=0 THEN AS=STRIG(0)+STRIG(1) ELSE450
100 IF A=4 THEN X=X-1:M=2 ELSE IF A=6 THEN X=X+1:M=1
110 IF X=0  THEN IF MX=1 THEN X=1:A=0  ELSE MX=1:X=98
120 IF X=99 THEN IF MX=1 THEN MX=2:X=1 ELSE X=98:A=0
130 LOCATE 5,18:PRINT MID$(MP$(MX,MY),X,30):IF A<>0 THEN PLAY MID$("G0B0",MM,2)
140 LOCATE 19,Y:PRINT A$(M):MM=4-MM
150 C$=CHARACTER$(21-M,18):G=INSTR("ijklmnopqrstu",C$):IF(G<8)*(AS=-1) THEN G=0
160 ON G GOSUB 190,290,310,380,380,380,380,410,410,410,410,360,560:CGEN1
170 IF(T=1)*(G<>1) GOSUB 220
180 IF INKEY$="G" THEN 480 ELSE 80
190 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  TEKI        ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
200 IF T=1 THEN 220 ELSE T=1:TX=34:IF RND(1)>.5 THEN TX=5
210 GG=SGN(18-TX)*INT(RND*2+1)
220 LOCATE TX,16:PRINT " ":TX=TX-(A=4)+(A=6)+GG
230 IF (TX<5)+(TX>34) T=T-1:TX=34:RETURN
240 C$=CHARACTER$(TX,16)
250 ON INSTR("abef",C$) GOTO 270,260,260,270:LOCATE TX,16:PRINT "w":RETURN
260 IF A=8 THEN T=T-1:PLAY"O5A1BRBRBRBO4":RETURN
270 VI=VI-1:T=T-1:PLAY"B1GECBGECBGEC":IF VI<0 THEN 480
280 LOCATE 27+VI,4:PRINT" ":RETURN
290 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  UP AND DOWN ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
300 MY=MY+1:Z1=8 :Z2=15:R=1:GOTO 320
310 MY=MY-1:Z1=15:Z2=8 :R=-1
320 PLAY"R9G0R9G0R9G0R3":LINE(5,5)-(34,18)," ",BF:FOR I=Z1 TO Z2 STEP R
330 LOCATE 19,I:PRINT A$(M):PLAYMID$("BAGFEDC",I-7,1):LOCATE 19,I:PRINT CL$:NEXT
340 CGEN:LOCATE 6,4:IF MY=1 THEN PRINT"F 1" ELSE PRINT"B";MY-1
350 T=0:RETURN
360 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  WALL        ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
370 X=X+2*((A=6)-(A=4)):PLAY"B2GCED":RETURN
380 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  KEY         ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
390 K(G-3)=K(G-3)+1:LOCATE G*4-5,4:CGEN:PRINT K(G-3)
400 GOSUB 510:PLAY"++G3+G++G":RETURN
410 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  DOOR        ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
420 IF K(G-7)=0 THEN 360
430 K(G-7)=K(G-7)-1:LOCATE G*4-21,4:CGEN:PRINT K(G-7)
440 GOSUB 510:PLAY"C1#CDR3#A1B#B":RETURN
450 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  JUMP        ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
460 LOCATE 19,Y:PRINT CL$:IF JP=3 THEN AS=0:Y=16:JP=0 ELSE Y=11:JP=JP+1
470 GOTO 100
480 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  GAME  OVER  ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
490 CGEN:PAUSE 10:LOCATE 15,10:PRINT"GAME  OVER":PLAY"B5GEBGEBGER7+C9BB
500 GOTO 20
510 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  GO SUB      ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
520 MID$(MP$(MX,MY),X+16-M,1)="v"
530 IF (X>83)*(MX=1)*(X-82-M>0) THEN MID$(MP$(2,MY),X-82-M,1)="v"
540 IF (X<31)*(MX=2) THEN MID$(MP$(1,MY),114+X-M,1)="v"
550 RETURN
560 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  TEKI 2      ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
570 IF T=0 ELSE LOCATE TX,16:PRINT" ":TX=TX+GG:GOTO590
580 T=10:TX=24:GG=-2:PLAY"-C5-#D-C-#D--C7":MID$(MP$(2,4),92,35)=STRING$(35,"u")
590 IF (TX>24)+(TX<15) THEN GG=-GG:TX=TX-1
600 GOSUB 240:IF T>1 THEN RETURN
610 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  GOAL        ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
620 PAUSE 15:CGEN:KEY0,""
630 LOCATE8,7 :PRINT" ｸｴﾝｼﾞ ｸﾝ ﾜﾀｼﾉ ﾏｹﾀﾞ
640 LOCATE8.9 :PRINT"  ｼｶﾀｶﾞ ﾅｲｶﾞ ﾋﾒﾊ ｶｴｿｳ":PAUSE30
650 LOCATE8,11:PRINT"   KEYｦ ｵｽﾄ ﾓﾄﾆ ﾓﾄﾞﾙｿﾞ
660 WHILE INKEY$="":PLAY"C5R#DCGR#FFCR#DC9R3":WEND:GOTO20
670 '■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
680 FOR I=1 TO 56:FOR J=1 TO 6:LOCATE 34,6+J:PRINT MID$(DE$(J),I,1)
690 LOCATE 5,6+J:PRINT CHR$(8):NEXT:IF I=28 THEN WHILE INKEY$<>" " WEND
700 NEXT:CLS:RETURN
710 '|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■  SETTEI      ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
720 DEFINTA-Z:WIDTH40:INIT:CLS4:CLICKOFF:RESTORE850
730 DIM MP$(2,4),M$(2,4),A$(2),K(4)
740 A$=CHR$(31,29,29):CL$="  "+A$+"  "
750 A$(1)="ab"+A$+"cd":A$(2)="ef"+A$+"gh"
760 FOR I=0 TO 8:READ C:LINE(I+31,I+13)-(288-I,168-I),PSET,C,B:NEXT
770   FOR I=0 TO 5:READ W1,W2,W3:LINE(W1,23)-(W2,40),PSET,W3,B:NEXT
780     FOR I=1 TO 6:READ W1,W1$:LOCATE W1,3:PRINT W1$:NEXT
790   FOR I=1 TO 4:FOR T=1 TO 2:READ D$:FOR J=1 TO LEN(D$)
800 B$=HEX$(ASC(MID$(D$,J,1))):FOR K=1 TO 2:B=VAL("&H"+MID$(B$,K,1))
810 M$(T,I)=M$(T,I)+CHR$(105+B):NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
820 FOR I=1 TO 4:M$(2,I)=RIGHT$(M$(1,I),30)+M$(2,I):NEXT
830 FOR I=1 TO 6:READ DE$(I):NEXT
840 '|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■ ■|■  DATA        ■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|■|
850 DATA 6,6,6,6,6,0,5,5,5
860 DATA 40,80,7,87,112,2,119,144,1,151,176,6,183,208,4,215,279,3
870 DATA 5,Floor,11,Red,15,Blu,19,Yel,23,Gre,27,Vitality
880 '    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
890 DATA "ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐﾑﾐﾑﾑﾝﾐﾝﾐﾝﾐﾝﾐﾝﾐﾝﾑﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾗ"
900 DATA "ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾑｽﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾘﾔﾝﾝﾐﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐﾑﾐﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ"
910 DATA "ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾓﾝﾝﾝｽﾝﾝﾝﾝﾝﾗﾒｽﾝﾝﾝﾑﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾓｽﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐﾝﾖﾘﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾒﾝﾝ"
920 DATA "ﾝﾝﾝﾝﾝｽﾝﾐﾝﾝﾘﾒﾒﾝﾒﾒﾝﾝﾐﾝMｽﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾑﾝW0ﾝﾝﾝﾗﾔﾑﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ"
930 DATA "ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾑ0ﾙﾒﾒﾐﾝﾝﾝﾝﾒﾝﾐﾝﾝﾝﾗﾓﾙﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾑﾗﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐﾝﾝPﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐｽﾝﾝﾒ"
940 DATA "ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾑﾝﾝﾝﾝﾚﾝﾝ0ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ"
950 DATA "ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾘﾔﾓﾒﾝﾝﾝﾐﾝﾝﾝｽﾖﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾙﾕﾒﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾙﾝﾒﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾔﾝﾝﾝﾝﾐﾝﾝﾕﾝﾝﾝﾙﾘ"
960 DATA "ﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾐﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾖｽﾝﾝﾝｴﾝﾝﾝﾝﾜﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ"
970 '    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
980 DATA "i  i i  i iii i  i  iii iii
990 DATA "i i  i  i i   ii i   i   i
1000 DATA"ii    i  i ii  i ii   i   i
1010 DATA"ii    i  i i   i  i   i   i
1020 DATA"i i   i  i i   i  i i i   i
1030 DATA"i   i  ii  iii i  i  i   iii
1040 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("9FBF5FBA553A351A9FB1C0AF6F2F0F079FB1C0AF6F2F0F07")
1050 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("C8A8B808500153A6C8E848585051F3E6C8A808585051F2E4")
1060 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("0B1F371E121F78BE000000030300000001D30303D0D10783C")
1070 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("ECB8F02070F03CBA0CD870E09000100028906OE090001C38")
1080 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("13151D100A008AC51317121A0A0A8FC71315101A0A0A8F47")
1090 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("F9FDFA5DAA5CAC58F98D03F5F6F4F0E0F98D03F5F6F4F0E0")
1100 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("6735160F0C3F1C4E60331B0C0B00000024110A0C0B30180C")
1110 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("D0F8EE9498F81C7D0000007070000000B804066E6C081C3C")
1120 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("7FFFDBFFFFDBFF7F7E80A48080A480007EFEDAFEFEDAFE00")
1130 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("7FC3C3C381C3E77F7FB8B8B8FCB890007FC2C2C280C2E600")
1140 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("7FE7C381C3C3C37F7F90B8FCB8B8B8007FE6C280C2C2C200")
1150 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("70E0E0A001070F3F768B8D8E58B060C070E0E0A000060E00")
1160 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("76EBEDAE59B76FDF708080800000000070E0E0A000060E00")
1170 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("70E0E0A001070F1F768B8D8E58B060C076EBEDAE58B66EC0")
1180 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("70E0E0A001070F1F70808080000000076EBEDAE58B66EC0")
1190 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("000000020000000FF81BFFFFF81BFFF000000020000000")
1200 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("FF81BFFFFF81BFFF000000020000000000000020000000")
1210 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("0000000000000000FF81BFFDFF81BFFFFF81BFFDFF81BFFF")
1220 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("0000000200000000000000020000000FF81BFFFFF81BFFF")
1230 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("7FBEDDEBF7EBDD3E7FC1A2948894A2417F80808080808000")
1240 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("7F818181818181 7F7E80B0A0848C80007E80B0A0848C8000")
1250 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("7FFFDBFFFFDBFF7F7E80A48080A480007EFEDAFEFEDAFE00")
1260 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("0000C36624000020000 0C3663C1810200000C36624000000")
1270 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1280 RETURN
```

★88ＶＡも忘れないで！ＰＣエンジンにＲタイプがでるってのに、なぜＶＡにはアーケード版からの移植がないんだ！こいつのバカさかげんにゃ父ちゃんなさけなくって…。(山梨県東八代郡・長田信宏15才)……【編：ふー。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0/8FB02 V1.0)用

はてな?



平光　利浩

ものがたり

みなさまのために，ものがたりを考えさせてあげましょう。

げーむすたーと

第1図のように移動して，スペース・キーまたはトリガボタンでブロックをだしたり消したりします。これをうまく利用して，ハートをすべて奪って，出口のところに行ってください。裏の画面もあります。

きゃらくたー

モンスター……左右に動きます。

ブロック……だしたり消したりできます。

壁……単なる壁です。

矢印ブロック……モンスターが左右からぶつかるとモンスターが消滅します。

左上が赤い通路……ここにブロックを作ろうとすると，なんとモンスターが出現！注意!!

星印？……一定の周期でモンスター出現。

ワープ・トンネル……裏の画面にワープします。

★

あとがき

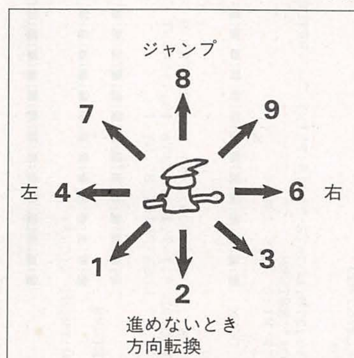
スクリーン0，1を使い，2画面をいったりきたりして，ハートを取っていくゲームです。

マシン語を使い，画面上の敵を一度に動かしているので，アクション性がかなり高くなっています。おそらく，はじめに思うことは，むずかしすぎる，ということだと思います。自分では，かなり不満な気がするのですが，いろいろと凝っていて，まあまあ遊べると思うのですが，どうでしょうか。

つけたしがずいぶんあったので，かなりプログラムがきたなくなってしまいました。どうもすみません。

なお，全4面で，4面クリアすると，敵の出現が早くなり，1面からスタートします。

310行がスピード調節です。



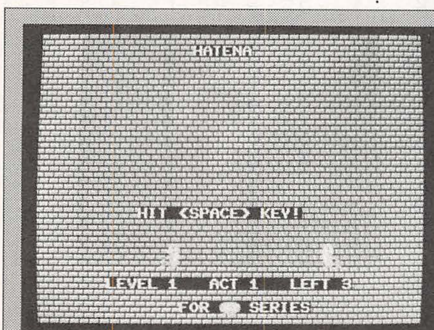
《第1図》操作方法

《第1表》変数表

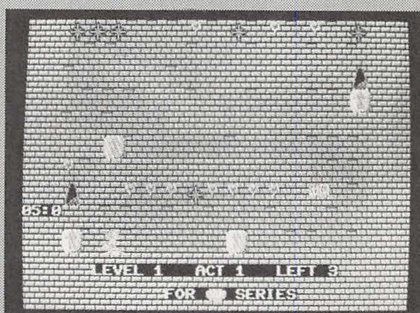
SCR	スクリーン・モード0または1
HO	自分の向き
X，Y	自分の座標
T(X)	敵の出現率
LEV	レベル（何周目か）
AC	ラウンド
LEF	のこり数
C(X)	キャラクター

●プログラム中の矢印のだしかた●

POKE&H01A2，&HB7⏎とダイレクトで入力後，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。ただし，ターボBASICではできませんので，直接，CHRコードをひいてください。

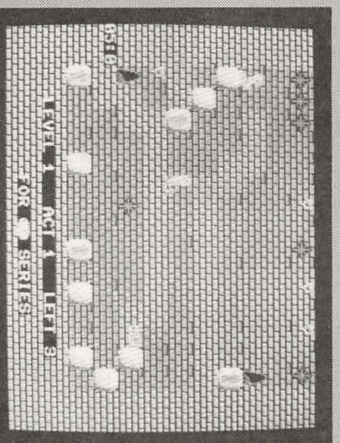


◀《写真1》タイトル・デモ。超大作ゲーム。白黒画面だと色の区別がつかなくてごめん

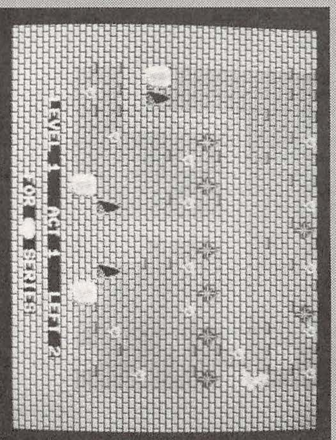


▶《写真2》さあ，スタート！ハートをすべて取って出口へ急ぐんだ

★ただいまプログラムの勉強中！こんなせまいOFコーナーははやくぬけだして，広々としたBM特選プログラム・コーナーで活躍してやるぜ！（兵庫県神戸市・大江伸一郎13才）……【影：受けてたってやろうじゃない。】



◀《写真3》ほいほいと，ブロックをうまくだして，裏画面へと……



▶《写真4》これは1面の裏画面。ハートの取りかたもミソだから注意！

はてな？のプログラム・リスト

```
10 '
   |||||||||||||||||||||||||H For X1 series! H|||||||||||||||||||||||||

20 WIDTH 40:INIT:CLS4:DEFINTA-Z:DEFSTR C,G:CLICK OFF
30 DIM C(9),G(8),T(1),X(1,20),Y(1,20),MO(1):GOSUB"SET"
40 DATA ｱｲｳｴ,ｵｶｷｸ,ｹｺｻｼ,ｽｾｿﾀ,ﾁﾂﾈﾈ,ﾃﾄﾅﾆ,ﾇﾉﾉﾉ,ﾈﾈﾈﾈ,ﾉﾉﾉﾉ,ﾊﾋﾌﾍ
50 RESTORE40:FORI=0TO9:READ C:C(I)=LEFT$(C,2)+"↓←←"+RIGHT$(C,2):NEXT:CGEN1
60 FORI=0TO1:CLS0:SCREENI,I:LINE(0,0)-(37,24),"ﾈ",BF:LINE(4,0)-(33,19),"ﾉ",BF
70 LOCATE7,21:PRINT"LEVEL 1   ACT 1   LEFT 3":LOCATE14,23:PRINT"FOR ﾎﾏ SERIES"
80 NEXT:SCREEN0,0
90 GOSUB"DEMO":GOSUB"S":LEV=1:SCR=1:AC=1:LEF=3
100 '
   |||||||||||||||||||||||||H SCREEN WHITING H|||||||||||||||||||||||||

110 HA=0:MO(0)=0:MO(1)=0:ON AC RESTORE "1","2","3","4","5"
111 PRINTTIME$
120 READT(0),T(1):FOR I=0TO1:SCREENI,I:LINE(4,0)-(33,19),"ﾉ",BF:CLS0:FORJ=0TO9
130 READ C:FOR K=1TO15:A=VAL("&H"+MID$(C,K,1)):IF A=10 OR A=11 OR A=12 THEN 170
140 IF A=0 THEN X1=K+K+2:Y1=J+J ELSE IF A=6 THEN HA=HA+1
150 IF A=4 THEN DX=K+K+2:DY=J+J
160 LOCATEK+K+2,J+J:PRINTC(A):NEXT:NEXT:NEXT:GOTO240
170 X=(K+K+2)*8:Y=(J+J)*8
180 IF A=12 THEN A=8:LINE(X-2,Y)-(X+4,Y),PSET,2:GOTO160
190 IF A=10 THEN Q=1 ELSE Q=5:MO(I)=MO(I)+1:X(I,MO(I))=K+K+2:Y(I,MO(I))=J+J
200 LINE(X  ,Y  )-(X+7 ,Y+7 ),PSET,BF,HEXCHR$(G(Q)):Q=Q+1
210 LINE(X+8,Y  )-(X+15,Y+7 ),PSET,BF,HEXCHR$(G(Q)):Q=Q+1
220 LINE(X  ,Y+8)-(X+7 ,Y+15),PSET,BF,HEXCHR$(G(Q)):Q=Q+1
230 LINE(X+8,Y+8)-(X+15,Y+15),PSET,BF,HEXCHR$(G(Q)):A=8:GOTO160
240 SCREEN0,0:X=X1:Y=Y1:TI=0:HO=0:SCR=0:POKE&HEFFF,0
250 H$=SCRN$(17,15,5):LOCATE17,15:PRINT"READY":PLAY"V15:V15"
260 MU$="O5G5F4D1O4B3O5C8":TEMPO120:GOSUB"MU":PAUSE5:LOCATE17,15:PRINTH$
270 PLAY"V15:V16":POKE&HF002,&H30:FORI=0TO1:T(I)=T(I)-LEV*6
280 IF T(I)<3 THEN T(I)=3
290 NEXT
300 '
   |||||||||||||||||||||||||H  MAIN PROGRAM  H|||||||||||||||||||||||||

310 IF PEEK(&HEFFF)=255 THEN "DIE":FORI=1TO220-LEV*20:NEXT
320 H$=SCRN$(X,Y+2,1):IF H$<>"ﾉ" THEN 340
330 LOCATEX,Y:PRINTC(8):LOCATEX,Y+2:PRINTC(HO):Y=Y+2:PAUSE1:GOTO510
340 XX=X:YY=Y:ST=STICK(0):TS=STICK(1):S=ST+TS
350 X1=((S=1)+(S=4)+(S=7)-(S=9)-(S=6)-(S=3))*2
360 Y1=((S=7)+(S=8)+(S=9)-(S=1)-(S=2)-(S=3))*2
370 IF X1=-2 THEN HO=0 ELSE IF X1=2 THEN HO=1 ELSE IF S=0 THEN 420
380 IF S=2 THEN HO=HO+1 AND 1 ELSE IF Y+Y1<0 THEN Y1=0:X1=0
390 X=X+X1:Y=Y+Y1:H$=SCRN$(X,Y,1):IF H$="ﾉ" THEN 420
400 IF H$="ﾇ" THEN HA=HA-1:GOSUB"S":GOTO420
410 X=XX:Y=YY:GOSUB"S2"
420 LOCATE XX,YY:PRINTC(8):LOCATEX,Y:PRINTC(HO)
430 IF (STRIG(0) OR STRIG(1)) AND S=0 THEN 440 ELSE 500
440 IF HO=0 THEN Q=-2 ELSE Q=2
450 H$=SCRN$(X+Q,Y,1):IF H$<>"ﾃ" AND H$<>"ﾉ" THEN 500
460 IF H$="ﾃ" THEN LOCATE X+Q,Y:PRINTC(8):GOSUB"S3":GOTO500
470 P=POINT((X+Q)*8,Y*8):IF P=0 THEN LOCATEX+Q,Y:PRINTC(5):GOSUB"S3":GOTO500
480 IF RND>.5 THEN H=2 ELSE H=3
490 COLOR,2:LOCATE X+Q,Y:PRINTC(H):GOSUB"S2":COLOR,0
500 IF HA=0 AND X=DX AND Y=DY-2 AND SCR=0 THEN "CLEAR"
510 P=POINT(X*8+7,Y*8+3):IF P<>5 THEN 540
520 COLOR,6:GOSUB"S3":SCR=(SCR+1 AND 1):LOCATEX,Y:PRINTC(8):SCREEN SCR,SCR
530 COLOR,0:LOCATEX,Y:PRINTC(HO):IFSCR=0THENPOKE&HF002,&H30 ELSEPOKE&HF002,&H34
540 CALL&HF000
550 TI=TI+1:IF TI>T(SCR) THEN 560 ELSE 310
560 IF RND>.5 THEN H=2 ELSE H=3
570 P=INT(RND(1)*MO(SCR))+1:LOCATEX(SCR,P),Y(SCR,P):PRINTC(H)
580 IF X(SCR,P)=X AND Y(SCR,P)=Y THEN "DIE" ELSETI=0:GOTO310
590 '
   |||||||||||||||||||||||||H  ROUND CLEAR  H|||||||||||||||||||||||||

600 LABEL"CLEAR":MU$="O5F1GFGF3O4A1#AO5CDCDC3O4F1GA5O5C8":TEMPO120:GOSUB"MU"
610 LOCATE14,7:PRINT"NICE CLEAR!":PAUSE20:AC=AC+1:IF AC=5 THEN AC=1:LEV=LEV+1
620 LOCATE15,17:PRINT"NEXT ACT":GOSUB"S":GOSUB"PRINT":PAUSE10:GOTO110
630 '
   |||||||||||||||||||||||||H     DEAD     H|||||||||||||||||||||||||

640 LABEL"DIE":TEMPO2000:MU$="O4D2CE":FORI=1TO20:PLAYMU$:LOCATEX,Y:PRINTC(0):PLA
YMU$:LOCATEX,Y:PRINTC(1):NEXT:LOCATEX,Y:CREV1:PRINTC(HO):CREV
650 MU$="C3C1D3D1E3E1F3F1E3E1-G3-G1C5":PLAY "V13O4:V16O4:V14O5":TEMPO165
660 GOSUB"MU":PAUSE10:LEF=LEF-1:GOSUB"PRINT"
670 IF LEF>0 THEN 110 ELSE LOCATE14,7:PRINT"GAME OVER"
680 MU$="O4C8-A5D9C8-A5D8F3EDC8-A5D9":TEMPO120:GOSUB"MU"
690 REPEAT:COLOR RND*6+1:LOCATE12,15:PRINT"HIT SPACE KEY":CALL&HF000:UNTILSTRIG(
0):COLOR7:GOTO 50
700 '
   |||||||||||||||||||||||||H     DEMO     H|||||||||||||||||||||||||

710 LABEL"DEMO":PALET5,0:PRW254
```

★そのとき，DEMPAの女王つぐ美なるもの現れる。「お仕事しなさーい！」一瞬にして地球の危機は救われる。（兵庫県神戸市・**木村哲也12才**）……**【影：ただ１人，救われなかったものがいることを覚えておいてほしい。】**

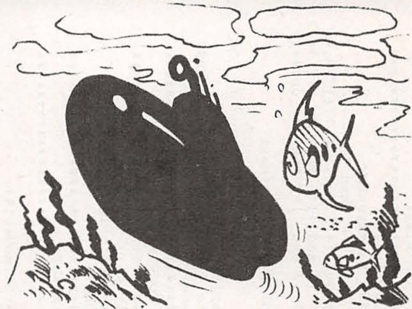
```
720 DATA ﾉﾉﾉﾈﾈﾈﾉﾉﾉ,ﾉﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾈﾉ,ﾈﾈﾈﾉﾉﾉﾉﾈﾈﾈ,ﾈﾈﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾈﾈ,ﾈﾈﾉﾉﾉﾉﾉﾈﾈﾈ,ﾉﾉﾉﾉﾉﾈﾈﾈﾈﾉ
730 DATA ﾉﾉﾉﾉﾈﾈﾈﾈﾉﾉ,ﾉﾉﾉﾉﾈﾈﾉﾉﾉﾉ,ﾉﾉﾉﾉﾈﾈﾉﾉﾉﾉ,ﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉﾉ,ﾉﾉﾉﾉﾈﾈﾉﾉﾉﾉ
740 LOCATE15,1:PRINT"HATENA":RESTORE720:LOCATE4,0:PRINTC(2):LOCATE32,0
750 PRINTC(3):FORI=3TO13:READ C:LOCATE13,I:PRINTC:PAUSE1:NEXT:LOCATE10,15
760 PRINT"HIT <SPACE> KEY!":REPEAT:CALL&HF000:PAUSE1:UNTIL STRIG(0):RETURN
770 '        GOSUB-RETURN
780 LABEL"S":SOUND0,80:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,40:SOUND13
,0:RETURN
790 LABEL"S2":SOUND0,0:SOUND1,1:SOUND2,10:SOUND3,2:SOUND6,5:SOUND7,16:SOUND8,16:
SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,185:SOUND12,20 :SOUND13,9:RETURN
800 LABEL"S3":SOUND0,50:SOUND1,0:SOUND2,5:SOUND3,10:SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND9,1
6:SOUND11,185:SOUND12,50:SOUND13,9:RETURN
810 LABEL"MU":SOUND7,61:SOUND12,18:SOUND13,0:PLAY MU$+":R0"+MU$:RETURN
820 LABEL"PRINT":FORI=0TO1:SCREENSCR,I:LOCATE7,21
830 PRINTUSING"LEVEL #   ACT #   LEFT #",LEV,AC,LEF:NEXT:SCREENSCR,SCR:RETURN
840 LABEL"SET"
850 '        DATA SETTING
860 LOCATE10,10:PRINT"ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃｸﾀﾞｻｲﾈ"
870 RESTORE"PCG":FORI=1TO8:READ G(I):NEXT
880 FOR I=90 TO 30 STEP-1
890 LOCATE13,12:PRINTUSING"ｱﾄ ## ﾃﾞｽ",I-30
900 A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$="":FORJ=1TO8:A=ASC(MID$(A$,J,1))
910 B=A OR A*2:B$=B$+CHR$(B):NEXT:DEFCHR$(I)=B$+B$+B$:NEXT
920 FOR I=177 TO 207:READ A$
930 DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT:CLS:RESTORE"MACHINE"
940 LOCATE4,10:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐﾁｭｳ! ﾓｳﾁｮｯﾄﾏｯﾃﾁｮﾝﾏｹﾞ"
950 FOR I=&HF000 TO &HF11F STEP16:B=0:FORJ=0TO15:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
960 POKEI+J,A:B=B+A:NEXT:B$=RIGHT$("0"+HEX$(B),2):READ A$
970 IF A$<>B$ THEN BEEP:PRINT"DATA ERROR in ";DTL:END ELSE NEXT:RETURN
980 '        DATAS
990 LABEL"PCG"
1000 DATA 0000010100030300 0703000707000F07 000F07000F0F001F
1010 DATA 0000808000C0C000 E0C000E0E000F0E0 00F0E000F0F000F8
1020 DATA 0F001F0F001F0F00 1F1F003F1F003E1F 003C1F003B1F002D
1030 DATA F000F8F000F8F000 E8F80094F8004CF8 0094F8006CF800B4
1040 DATA 0000000001000102 0102050302050306 09070E350B3D423F
1050 DATA 0000000000000080 00804080804080C0 20C0E058A07884F8
1060 DATA 43BD7F3D423F0E35 0B06090702050302 0503010201000100
1070 DATA 847AFC7884F8E058 A0C020C080408080 4080008000000000
1080 DATA FBFAA100A1B8A502 FB00001FA02D3F07 00075F3F1F0D1F07
1090 DATA FB7BDBA01F575F80 DB2242807F80E0C0 20E0F0F0E0F8E0C0
1100 DATA FA972070B8B4B20D F863F9DBFF202206 076FFFFE634F0F1E
1110 DATA 719B3B004F932754 7FE242C02F081002 9EF08040F0FCF8FF
1120 DATA FFFEFB05B8AABA01 FB040201BE212703 04070F0F071F0703
1130 DATA FB5B8100871FA740 FB0200F807B0F8E0 00E0FAFCF8B0F8E0
1140 DATA 8AF9F800B289A42A F8070203B4102840 790F01020F3F1FFF
1150 DATA 5BE9040E1D2D4FB0 1BC69FDBFF004060 E0F6FF7FC6F2F078
1160 DATA FBFBFB00BFBFBF00 FB020200BF212000 0000000001010000
1170 DATA FBEDF5CABEF9C606 F348A0C884B8C21C 3C7EFEEFFFFFFFFF
1180 DATA F8F8E0009E3CB100 F8000308BE212218 03071F3861830E78
1190 DATA 070E8E1C2953B328 2BD51B6C4B9654AA FEFF7FFEFEBC5CAA
1200 DATA DFB7AF537D9F6360 CF120513211D4338 3C7E7FF7FFFFFFFF
1210 DATA FBFBFB00BFBFBF00 FB020200BFA02000 0000000080800000
1220 DATA E0707138948A8D14 D4ABD836D2292A55 7FFFFE7F7F3D3A55
1230 DATA 3B1B0300393E8F00 3B02C2103DA04018 C0E0F81C86C1701E
1240 DATA F7F7B6FEF7B6B6FE 1818DBFF18DBDBFF 101092FE109292FE
1250 DATA FFFEBEBEBEBEFEBE 00FFC3C3C3C3FFC3 00FE82828282FE82
1260 DATA 3F7FFFFFFFFFFFFF 3F79F6FBAEFBEABD 3F7FFFFFFFFFFFFF
1270 DATA FCFEFFFFFEFFFEFF 50A0E02090804000 FCF4FAFCFAF4D4E8
1280 DATA FFFFFFFFFFFF7F3B 5AECD024A0000000 FFFDFFFEFDD67500
1290 DATA FEFDFEFDFAFDEA54 0000000000000000 B4E8B4C050A00000
1300 DATA FBFFFD69E1B3BF08 FB367F7FFF3E3C08 0036494141221408
1310 DATA FBFBFB00BFBFBF00 0000000000000000 FB020200BF202000
1320 DATA FBFBFB00BFBFBF00 FB020200BF202000 0000000000000000
1330 DATA 3F7EFCF8F0E0C0F8 3F7DF6FCA8F0FCB4 3F7FFFFFFFFFFFFF
1340 DATA FC7E3F1F0E07021F 50A0602010083C20 FCFCFAFCFAFCFEE8
1350 DATA F8F8F8F8F8F87F3F 5CACD42CA4070000 FFFFFFFFFFDF752A
1360 DATA 1E1F1E1F1E1DFA54 2020202020E00000 F4E8F4E8F0E84000
1370 DATA 1F7FFFFFFFFF7F1F 1F5DCDE6F3D9441F 003B1D0E173B0000
1380 DATA F8FEFFFFFFFFFEF8 F8FC5DCB5BF706F8 008E3C1CB8F80000
1390 LABEL"MACHINE"
1400 DATA 01,00,30,11,F7,02,21,00,F2,ED,78,FE,B9,28,1B,FE, AB
1410 DATA BD,28,20,1B,7A,03,B7,20,F0,7B,B7,20,EC,36,00,23, FB
1420 DATA 36,00,23,36,00,21,00,F2,18,12,70,23,71,23,36,01, 2A
1430 DATA 23,18,E0,70,23,71,23,36,02,23,18,D7,46,23,4E,23, 66
1440 DATA 78,B7,20,04,79,B7,28,67,C5,E5,60,69,D5,11,50,00, BB
1450 DATA 19,D1,44,4D,E1,ED,78,FE,C9,28,04,23,C1,18,DD,7E, 0B
1460 DATA 36,00,23,FE,02,28,07,3E,B9,CD,93,F0,18,04,3E,BD, E6
1470 DATA 18,F7,C1,CD,78,F0,18,C4,E5,C5,3E,C9,ED,79,03,ED, E8
1480 DATA 79,60,69,D5,11,27,00,19,D1,44,4D,ED,79,03,ED,79, 99
1490 DATA C1,E1,C9,E5,C5,ED,79,03,3C,ED,79,3C,60,69,D5,11, 0B
1500 DATA 27,00,19,D1,44,4D,ED,79,3C,03,ED,79,C1,E1,C9,21, 39
1510 DATA 00,F2,46,23,4E,23,78,B7,20,03,79,B7,C8,7E,23,B7, 6E
1520 DATA 28,F0,E5,C5,FE,01,20,04,16,B9,0B,0B,FE,02,20,04, EE
1530 DATA 16,BD,03,03,ED,78,FE,C9,28,36,FE,B1,20,07,E5,21, 3F
1540 DATA FF,EF,36,FF,E1,FE,B5,20,07,E5,21,FF,EF,36,FF,E1, E8
1550 DATA FE,CA,28,15,C1,E1,7A,FE,B9,20,02,16,BD,FE,BD,20, A8
1560 DATA 02,16,B9,7A,CD,93,F0,18,A9,C1,E1,CD,78,F0,18,A2, ED
1570 DATA 7A,CD,93,F0,C1,E1,CD,78,F0,18,97,00,00,00,00,00, 50
1580 DATA +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
1590 LABEL"1":DATA 30,40
1600 DATA BBBCCC6CBC6C6CB,8CC888C88C88C8C,C8777C88888888A,8CCC77C88C88CC9
1610 DATA C8C887777777777,779C8888C888CCC,6C77777777778CC,A77666B6666748C
1620 DATA 77CC8C8C88C88C8,9C0C8888988CC8C,CCC6CC6BC6CB6C6,CC8C8C8C8C8C87C
1630 DATA 88C8C888C888CCC,887777777777767,887BCBC7B8B8BCB,8878686786868CC
1640 DATA 9A78C8C78C88888,777888877C88886,CCC688A77A886C8,C6C88977779CC7C
1650 LABEL"2":DATA 30,25
1660 DATA CCC6CCC7CCC6CC6,C8CB8CCACC8BCCC,C88CC8CBC8CCC8C,6CC7778C8777C87
1670 DATA C888C7C8C7CC8CC,C88C778C877C28C,7888C7C8C7CC5CC,8588CC5C7CC87CC
1680 DATA 487888888888C78C,888988808887958,6B887C7C7C66666,77887C7C76BBBBB
1690 DATA 83859C7C7CC8888,88777CC2C8C8888,58287C777C88889,77887CC76C888CC
1700 DATA C8859CC7C888C89,98877C7A7C8888C,C88CCC7678C8CCC,9C7667C8C788889
1710 LABEL"3":DATA 15,15
1720 DATA ABC6C6C6C6C6CBA,777BBBBBBBBB777,77C8888CC88C877,7C8888C688C88C7
1730 DATA 7C8868CC88C86C7,6C88CCCC88C8CC6,988C8CC886CC889,C88886CCC888C8C
1740 DATA 9C88CC888C888C9,CCC8CC89C0C8C4C,C6CC6CC6CC67A6C,BBBBBBBBBBB7777
1750 DATA CC8C88888888888,CCB88B88CBCC8AC,CC6886C8C6CCC66,CCC88C8888CCCCC
1760 DATA C88BC8CB8C78CCC,C8868886887C8CC,CC88888C8C78CCC,9C888888C9C88CC
1770 LABEL"4":DATA 25,20
1780 DATA A6BCC6CCCCCBCCC,CBC87A7767C67AC,AC8C7CC7A78A89C,755CCCC77777777
1790 DATA BB79C57CCA7C57C,66677CCC8C7677C,9C3C58C7CC5757A,A7755557887C757
1800 DATA C76B0CCCC7CCC7C,98833388879CC74,C6CCB9BCBACC7C6,777C7C9C8C5758C
1810 DATA CC767678C87C78A,767C7A7C877C77C,CC78CC79CC7A7CA,9C888A775777757
1820 DATA 777777767CBBB8C,C7C6B6BB7867877,CC6C6C6C7C7687A,9A5686867869CC9
1830 '        ｵﾂｶﾚｻﾏﾃﾞｼﾀ
```

★家なし，金なし，名誉なく，されど電波新聞社を照らす光あらば，パソコン壊す〝影〟もあると知れ。(愛知県名古屋市・小林典聖15才)……【影：キミもそう思うかい？編：なんですか，それ？影：いやいやいや。】

X68000用

魔(ま)のバミューダ四角地帯(しかくちたい)

松島　徹



X68000の投稿ゲームが一つもない。グラディウスばっかりやってちゃだめですよ。スペハリはいいけど…。

内　容

BOMBを使って宿敵ブラック・サブマリンを沈めてください。

プログラムをRUNさせるとLEVELが表示されます。まずは1からどうぞ。青い海が表示されますので，矢印カーソルを移動させ，BOMBを発射します。白い輪が広がっていき，敵に触れると輪はそこで止まり赤になります。敵に触れないときは青の輪が表示されます。

完全マウス対応。推理とカンが決め手のゲームです。

なお，終了時には，スターラスター風のランク表示があります（なんとシンプル）。

プログラム

あまり特殊な命令は使いたくないなあ。移植ができん。というわけで移植しやすいように作っておきました。BASICプログラムは移植性が命！

なお，**第1表**は移植するときの注意点です。

《第1表》移植の注意点

100　REPEAT 110　UNTIL A<0	⇒	100　REM 110　IF NOT(A<0)THEN GOTO 100
100　WHILE 1 110　ENDWHILE	⇒	100　REM 110　GOTO　100
マウス関係の命令をキー入力に変更 MSSTAT（X,Y,左ボタン，右ボタン） MSPOS（X,Y）		
100　SUB<> 110　END 120　FUNCSUB<> 130　PRINT"SUB" 140　ENDFUNC	⇒	100　GOSUB　120 110　END 120　REM 130　PRINT"SUB" 140　RETURN

その他

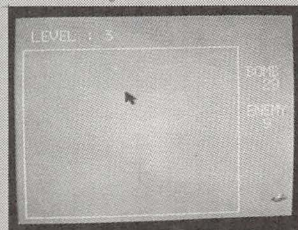
6万色グラフィック，スクロール，スプライトなど，X68Kの持つ機能を目いっぱい使ってもいいのですが，それでは他機種に移植できない。そのへんはまた今度ということで…。

PS1. 近くのセガ直営店ハイテックには，女の子もよくくるんだよーっと（横にはしっかり彼氏がいたりするが）。セガの未来は明るい!?

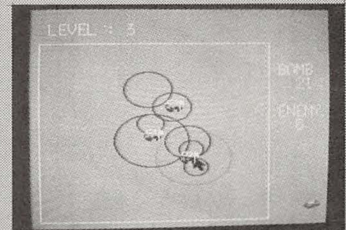
PS2. みなさん，いつもお世話になっております。開発室の松島です。スペースハリアーが完成して，時間があいたもんで，ベーマガ向けのプログラムなどを作ってみました。

サブ゛マリン 606,
マノ バ゛ミューダ゛ 4カク チタイ
LEVEL 1 2 3 4 5

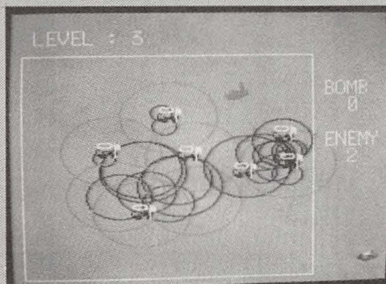
▲《写真1》まずはLEVELを選びましょう。マウス対応ですよ



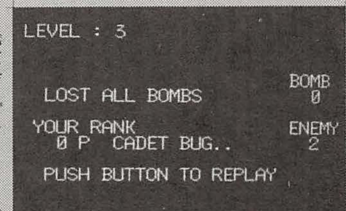
◀《写真2》青い海が広がっているだけ。ブラック・サブマリンはどこに



▲《写真3》よしよし，まずは順調。やたらとBOMBを投下しないように



◀《写真4》BOMBがなくなった。くそー，ここと あそこにいたのか



▶《写真5》スターラスター風のエンディング。ランク10をめざそう

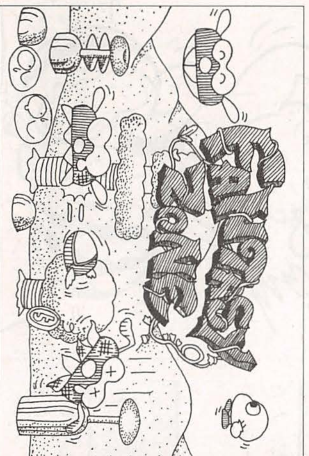
★ヘビーウェイト・チャンプのアームを引きちぎり，ストリート・ファイターのボタンをめりこませた女の人を見た。もしかして……。（大阪府豊中市・GMOA10025　16才）……【つぐ美：なんで，なんで。編：さては。】

魔のバミューダ四角地帯のプログラム・リスト

```
1000 screen 0,2,1,1
1010 SETSPRITE()
1020 SETSOUND()
1030 /*
1040 dim int TX(15),TY(15),TR(15),TF(15)
1050 int MX,MY,BL,BR
1060 int LEVEL,RANK,RR
1070 int BCOUNT,MAXBOMB
1080 int ECOUNT,MAXENEMY
1090 float XE,YE,VE
1100 float BX,BY,BV
1110 /************
1120 dim str RANK$(10)
1130 RANK$(0)="CADET BUG.."
1140 RANK$(1)="EDITOR KAGE"
1150 RANK$(2)="EDITOR HEN "
1160 RANK$(3)="GAMER Yu-You"
1170 RANK$(4)="GAMER AKIRA "
1180 RANK$(5)="GAMER ICHIRO"
1190 RANK$(6)="EXCHANGER"
1200 RANK$(7)="CAPTAIN HERLOC"
1210 RANK$(8)="CAPTAIN OKITA"
1220 RANK$(9)="ESP DREAM"
1230 RANK$(10)="ESP HARRIER!"
1240 /************************
1250 /* MAIN LOOP
1260 /************************
1270  while 1
1280    MENU()
1290    SETENEMY()
1300    PLAY()
1310    ENDING()
1320  endwhile
1330 /*
1340 end
1350 /******************************
1360 func PLAY()
1370 /******************************
1380 ECOUNT=MAXENEMY+1
1390 BCOUNT=MAXBOMB+1
1400 PUTDATA()
1410  repeat
1420    msstat(MX,MY,BL,BR)
1430    mspos(MX,MY)
1440 /*
1450  if BL<>0 or BR<>0 then {
1460    mouse(2):BOMB()
1470    mouse(1):mouse(4)
1480    PUTDATA()}
1490 /*
1500  until ECOUNT=0 or BCOUNT=0
1510 endfunc
1520 /******************************
1530 func BOMB()
1540 /******************************
1550 BCOUNT=BCOUNT-1
1560 FIND=0
1570 /*
1580 XE=(MX-240)/100#:BX=240-8
1590 YE=(MY-224)/100#:BY=224-8
1600 VE=5#:BV=0#
1610 m_play(8)
1620 /*
1630 for I=0 to 100
1640  sp_move(0,BX,BY   ,2)
1650  sp_move(1,BX,BY-BV,1)
1660   BX=BX+XE
1670   BY=BY+YE
1680  VE=VE-0.1#:BV=BV+VE
1690 next
1700 m_play(6):sp_off(0,1)
1710 /*****************
1720 /* ｱﾀｯｸｶﾅ?
1730 /*****************
1740   for I=0 to MAXENEMY
1750     TR(I)=sqr(pow(MX-TX(I),2)+pow(MY-TY(I),2)+1)
1760     if TR(I)<6 and TF(I)=1 then CRUSH()
1770   next
1780 /*
1790 apage(1):RR=6
1800 /*****************
1810 /* ﾏﾜﾘｦ SEARCH!!
1820 /*****************
1830 repeat:RR=RR+1
1840 circle(MX,MY,RR,255) :/* ﾅﾐｦ ｶｸ
1850 /*
1860   for I=0 to MAXENEMY
1870   if abs(TR(I)-RR)<2 and TF(I)=1 then FIND=1
1880   next
1890 /*
1900 circle(MX,MY,RR,135) :/* ﾅﾐｦ ｹｽ
1910 until FIND<>0 or RR>31
1920 /******************************
1930 apage(0)
1940 if FIND=0 then circle(MX,MY,RR,31):m_play(3)
1950 if FIND=1 then circle(MX,MY,RR,48):m_play(4)
1960 endfunc
1970 /******************************
1980 func CRUSH()
1990 /******************************
2000 TF(I)=0
2010 ECOUNT=ECOUNT-1
2020 sp_move(4+I,TX(I)-8,TY(I)-8,3)
2030 m_play(7)
2040 endfunc
2050 /******************************
2060 func PUTDATA()
2070 /******************************
2080 locate 27,5:print BCOUNT
2090 locate 27,8:print ECOUNT
2100 endfunc
2110 /******************************
2120 func ENDING()
2130 /******************************
2140 mouse(0):mouse(4)
2150 for T=0 to 7000:next
2160 if ECOUNT=0 then YOUWIN()
2170 if ECOUNT>0 then ENEMYWIN()
2180 /*
2190  RANK=int((BCOUNT+LEVEL+1)*0.8#)
2200  if ECOUNT>0 then RANK=0
2210  if RANK>10  then RANK=10
2220  locate 3,7:print"YOUR RANK "
2230  locate 4,8:print RANK;"P  ";RANK$(RANK)
2240 /*
2250 locate 4,10:print"PUSH BUTTON TO REPLAY"
2260 sp_off(0,19):vpage(0)
2270 /*
2280  repeat
2290  msstat(MX,MY,BL,BR)
2300  until BL<>0 or BR<>0
2310 /*
2320  repeat
2330  msstat(MX,MY,BL,BR)
2340  until BL=0 and BR=0
2350 endfunc
2360 /******************************
2370 func ENEMYWIN()
2380 /******************************
2390 for J=0 to 20
2400 for I=0 to MAXENEMY
2410   if TF(I)<>0 then {
2420    sp_move(4+I,TX(I)-8,TY(I)-8,4)
2430    if (J and 1)=1 then sp_off(4+I)
2440    if (J and 1)=0 then sp_on(4+I)
2450   }
2460    for T=0 to 100:next
2470 next
2480 next
2490 m_play(5)
2500 locate 4,5:print"LOST ALL BOMBS"
2510 endfunc
2520 /******************************
2530 func YOUWIN()
2540 /******************************
2550 m_play(4)
2560 locate 8,5:print"YOU WIN !"
2570 endfunc
2580 /******************************
2590 func MENU()
2600 /******************************
2610 cls
2620 mouse(1):mouse(4)
2630 locate 3,2:print"ｻﾌﾞﾏﾘﾝ 606.
2640 locate 3,3:print"  ﾏﾉ ﾊﾞﾐｭｰﾀﾞ 4ｶｸ ﾁﾀｲ
2650 locate 2,5:print"LEVEL 1 2 3 4 5"
2660 msarea(60,80,139,96)
2670 /*
2680 repeat
2690   msstat(MX,MY,BL,BR)
2700   mspos(MX,MY)
2710   rnd()
2720 until BL<>0 or BR<>0
2730 /*
2740 LEVEL=(MX-60)/16+1
2750 MAXBOMB =LEVEL*2+22
2760 MAXENEMY=LEVEL*1+5
2770 m_play(1,2)
2780 endfunc
2790 /******************************
2800 func SETENEMY()
2810 /******************************
2820 for I=0 to MAXENEMY
2830   sp_off(4+I)
2840   FLG =0
2850   TX(I)=int(rnd()*160+32)
2860   TY(I)=int(rnd()*160+64)
2870 /*
2880 if I>0 then {
2890  for J=0 to I-1
2900    RR=sqr(pow(TX(J)-TX(I),2)+pow(TY(J)-TY(I),2))
2910    if RR<8 then FLG=1
2920  next}
2930 /*
2940   TF(I)=1:if FLG=1 then I=I-1
2950 next
2960 /***************
2970 /* ｶﾞﾒﾝｦ ｶｸ!
2980 /***************
2990 apage(0):wipe()
```

★はけに毛があり，はげに毛がなし。(静岡県榛原郡・なし15才)……【Dr.D：じゃ，ワシははげか!?　影：えっ／……そうでしょ。Dr.D：おお，そうじゃった。ワシとしたことが。ハッハッハッ。影：？？？】

```
3000 box(8,40,200,248,255)
3010 apage(1):wipe()
3020 fill(0,0,255,255,135)
3030 cls:vpage(3)
3040 locate 2,1:print"LEVEL :";LEVEL
3050 locate 26,4:print"BOMB "
3060 locate 26,7:print"ENEMY"
3070 msarea(16,48,192,240)
3080 sp_move(3,232,224,5)
3090 endfunc
3100 /******************************
3110 func SETSPRITE()
3120 /******************************
3130 sp_clr()
3140 sp_off()
3150 sp_disp(1)
3160 dim char S1(255)={
3170  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3180  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 4, 0, 4, 0, 0, 0, 0,
3190  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3200  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0, 4, 0, 0, 0,
3210  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3220  0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 3, 0, 0, 4, 0, 0, 0, 0,
3230  0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0,
3240  0, 0, 0, 1, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0,
3250  0, 0, 0, 1, 3, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0,
3260  0, 0, 1, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0,
3270  0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0,
3280  0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0,
3290  0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0,
3300  0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0,
3310  0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0,
3320  0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
3330 dim char S2(255)={
3340  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3350  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3360  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3370  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3380  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3390  0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 2, 2, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3400  0, 0, 0, 0, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 0, 0, 0, 0,
3410  0, 0, 0, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 0, 0, 0,
3420  0, 0, 0, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 0, 0, 0,
3430  0, 0, 0, 0, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 0, 0, 0, 0,
3440  0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 2, 2, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3450  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3460  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3470  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3480  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3490  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
3500 dim char S3(255)={
3510  0, 0, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 0, 0, 3, 0, 0, 0,
3520  0, 3, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 3, 0, 3, 3, 3, 0,
3530  0, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0, 3, 3, 3, 3,
3540  0, 3, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 3, 0, 3, 3, 3, 3,
3550  0, 0, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 0, 0, 3, 3, 3, 3,
3560  0, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 3, 3, 3,
3570  5, 5, 5, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0, 0, 3,
3580  5, 3, 5, 3, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 0, 0, 3, 0, 0, 0,
3590  1, 5, 3, 5, 5, 0, 0, 0, 5, 5, 1, 0, 3, 1, 0, 0,
3600  1, 3, 5, 3, 5, 5, 0, 5, 5, 1, 1, 0, 3, 1, 0, 0,
3610  0, 1, 5, 5, 5, 5, 5, 0, 1, 1, 0, 1, 3, 1, 0, 0,
3620  0, 1, 5, 5, 5, 5, 5, 0, 0, 0, 1, 1, 3, 0, 0, 0,
3630  0, 0, 1, 5, 5, 5, 5, 0, 0, 0, 1, 1, 3, 0, 0, 0,
3640  0, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 3, 0, 0, 0,
3650  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3660  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
3670 dim char S4(255)={
3680  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 0,
3690  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0,
3700  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0,
3710  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 1, 1, 0, 0, 0,
3720  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 5, 5, 1, 0, 0, 0,
3730  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 5, 5, 1, 0, 0, 0,
3740  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 5, 5, 1, 0, 0, 0,
3750  0, 0, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5,
3760  0, 5, 3, 3, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5,
3770  5, 3, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5,
3780  5, 3, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 1, 1,
3790  5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 1, 1, 1, 1,
3800  1, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 1, 1, 1, 1, 0, 0,
3810  0, 1, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0,
3820  0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3830  0, 0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
3840 dim char S5(255)={
3850  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3860  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3870  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3880  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3890  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 6, 7, 0, 0, 0,
3900  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 6, 6, 7, 0, 0, 0,
3910  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 3, 6, 6, 7, 0, 6, 0, 0,
3920  0, 6, 6, 6, 6, 3, 3, 3, 3, 3, 6, 6, 6, 6, 6, 6,
3930  6, 6, 2, 2, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6,
3940  7, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 1, 1, 1, 1, 6, 6, 7,
3950  7, 7, 2, 2, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 7, 7,
3960  0, 7, 7, 6, 6, 6, 6, 6, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 0, 0,
3970  0, 0, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 7, 0, 0, 0, 0,
3980  0, 0, 0, 0, 7, 7, 7, 7, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
3990  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
4000  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}
4010 /*
4020 sp_def(1,S1)
4030 sp_def(2,S2)
4040 sp_def(3,S3)
4050 sp_def(4,S4)
4060 sp_def(5,S5)
4070 dim int R(12)={0, 0, 1,31,30,15,20,16, 0, 0, 0, 0, 0}
4080 dim int G(12)={0, 0, 1,31,10,15,31,25, 0, 0, 0, 0, 0}
4090 dim int B(12)={0,12, 1,31, 0,20,20,16, 0, 0, 0, 0, 0}
4100 for I=0 to 12
4110  sp_color(I,rgb(R(I),G(I),B(I)))
4120 next
4130 endfunc
4140 /******************************
4150 func SETSOUND()
4160 /******************************
4170 m_init():m_tempo(200)
4180 /*
4190 for I=1 to 8
4200  m_alloc(I,100)
4210  m_assign(I,I)
4220 next
4230 /*
4240 m_trk(1,"V15@27 L12 O2CEGEG<C6")
4250 m_trk(2,"V15@11 L12 O3CEGEG<C6")
4260 m_trk(3,"V12@45 L8  O2CV10CV8CV6CV4CV2C")
4270 m_trk(4,"V12@15 O5|:3C16E8.:|")
4280 m_trk(5,"V12@15 L24 O3 B&A+&A&G+&A&G+&G&F+&G&F+&F&E&F&E&D+&D")
4290 m_trk(6,"V15@45 L12 O3CV12CV9CV6CV3C")
4300 m_trk(7,"V15L64 @1401 C<A+>C+<A>D<G+>D+<G>E<F+>F<F>F+<E>G<D+>G+<D>A<C+>A+<
|:6 C>A<:|>A")
4310 m_trk(8,"V12L16 @1605 B&A+&A&G+&G&F+&F&E&D+&D&C+&C&  >B&A+&A&G+&G&F+&F&E&D+
&D&C+&C")
4320 endfunc
```



評…わいわい、楽しいね(編)

by 伊藤哲郎



評…うん、ありえる話(影)

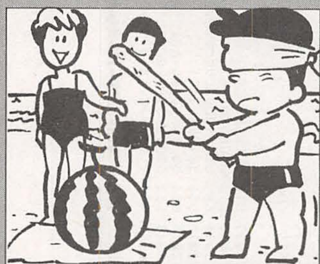
by バトルホークII

★「銀河任侠伝」をやっていると，アニメおたくがまわりを囲み，登場キャラクターを見て，「著作権に問題あるんじゃない？」などと言っていた。エンディングを見やがれ！（茨城県東茨城郡・情1の2毛止寸）……【影：ほう。】

PB-100/110用

スイカわり

佐藤　和寿



内　容

スイカわりのゲームです。

遊びかた

スイカわりですから，目隠しをしているので画面は真っ暗です。左のほうにある矢印はまわりの人の声です。8 2 4 6で前進，後退，左，右に歩きます。ちょうどいいところにくるとHが表示され，5を押すと，たたきます。みごとわれると，いい音がして，つぎのスイカに挑戦。失敗すると，砂浜を打つ無情な音。3回失敗すると終わりです。

まわりの人の声に合わせて，歩けばよいのですが，中にはでたらめを言う人もいます。さらにスイカをわっていくたびに,でたらめを言う人が増えます。でたらめの声に惑わされないように気を付けてください。

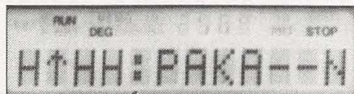
《第1表》変 数 表

X，Y	自分の座標
S	わったスイカの数
M	ミスの数



▲《写真1》左の矢印が4人の声だ。左だ，いや上だ／スイカわりをお楽しみください


```
P0
 10 PRINT " SUIKA WARI"
 20 VAC :$="←↑→↓H"
 25 Y=INT (RAN#*5):X=INT (RAN#*10)
 30 IF S=0;PRINT "First";
 31 IF S=1;PRINT "2nd";
 32 IF S=2;PRINT "3rd";
 33 IF S>2;PRINT S+1;"th";
 35 PRINT " Try !"
 50 PRINT :PRINT "↑↑↑↑:■■■■■■■■";
 60 IF KEY="4";X=X-1
 70 IF KEY="6";X=X+1
 80 IF KEY="8";Y=Y+1
 90 IF KEY="2";Y=Y-1
100 IF INT (RAN#*10)<S THEN 150
110 IF X≠5;PRINT CSR INT (RAN#*4);MID(SGN (5-X)+2,1);
120 IF Y≠9;PRINT CSR INT (RAN#*4);MID(SGN (Y-9)+3,1);
130 IF X=5;IF Y=9;PRINT CSR INT (RAN#*4);"H";
140 GOTO 160
150 PRINT CSR INT (RAN#*4);MID(INT (RAN#*5)+1,1);
160 IF KEY≠"5" THEN 60
170 IF X=5;IF Y=9;PRINT CSR 5;"PAKA--N"," NEXT SUIKA":S=S+1:GOTO 25
180 PRINT CSR 5;"BO SU !":M=M+1:IF M<3 THEN 25
190 PRINT :PRINT "You have eaten";S;" suika":GOTO 10
```



▲《写真2》Hの表示は「そこだ，たたけ／」という声。よし，パカーン，おみごと



▲《写真3》でたらめを言う人もいるからご注意を／ほらこんなことにならないように



★はっ，僕は今まで何をしてたんだろう。影さん，教えて／なーんて書くと，「バービーちゃんをくれる約束をしていたところだ」などと言われそうだなあ。(新潟市・キャッチャーフライと呼ばれはじめた少年)……【影：はっ。】

PB-110+増設RAM用

きょうこうとっぱ
強攻突破

はっぴいかなた



内容

だいぶ昔に作ったゲームを引っぱりだしてきて，いろいろ手を加えたら，こんなのになりました。全20エリアをレーザーと対ボス用ウエーブで切り抜けてください。

遊びかた

自分「♠」を[1]と[3]で動かし，敵「Ω」を[Z]で撃ってください。左の数字は残り弾数で，なくなったらまん中の机「□」に体当たりをして補給してください。

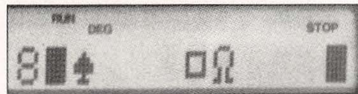
何発か当てて敵を倒したらボーナス・ステージです。10個並んでいる机の中の五つに宝が入っています。その位置で[Z]を押してください。ハートが表示されたら宝を取ったことです。五つ全部取ると何かいいことがあります。

エリア5までいくとボスが出現します。この面では敵の弾を[Q]でジャンプしてよけて[Z]で「Σ」に10発当ててください。各ステージのはじめにライフが表示されます。当然やられるごとに1ずつ減っていき，0になるとゲーム・オーバーです。

ゲームのコツ

まずムダ撃ちしないこと，敵が弾を撃つタイミングを考えること，ボーナスは必ず全部取ること，などです。僕は最高7万3千点取りました。最後にBEEPのない機種の人は，330行のBEEPを取ってください。

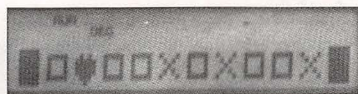
★　★　★



▲《写真1》左が自分。右が敵。まん中にあるのが机だ。



▲《写真2》よし，レーザーが敵に命中。今がチャンス



▲《写真3》ボーナス・ステージ。ハートは宝を取ったこと



▲《写真4》5面に現れるボス敵。近づいてウェーブを

強攻突破のプログラム・リスト

```
P0
  10 S=0:C=5:E=4:R=0
     :F=7:H=3:J=9:P=
     0:T=.3
  20 R=R+1:P=P+1: PR
     INT "Area";R; C
     SR11;"  ";
  30 PRINT : PRINT "
     Life";C; CSR11;
     "  ";: PRINT
  40 IF P=5; GOSUB #
     1: GOTO 20
  50 A=2:B=10:D=E:G=
     0
  60 PRINT CSR0; STR
     $(J);"▮    □
      ▮"; CSRA;"♠";
     CSRB;"Ω";
  70 G=G+1: IF G≦F T
     HEN 110
  80 FOR I=B-1 TO B-
      INTH STEP -1:
     PRINT CSRI;"・";
     : IF I≠A; NEXT
     I: GOTO 100
  90 A=A-1:C=C-1: PR
     INT CSRA;"*";:
     IF C≦0 THEN #9
 100 G=0
 110 IF KEY≠"Z" THEN
      160
 120 J=J-1: IF J<0;J
     =0: GOTO 160
 130 FOR I=A+1 TO A+
     4: PRINT CSRI;"
     -";: IF I≠B; NE
     XT I: GOTO 160
 140 S=S+(11-I)*10
 150 PRINT CSRB;"*";
     :D=D-1: IF D=0
     THEN 210
 160 IF KEY="3";A=A+
     1: IF A≧6;A=5:J
     =9: PRINT CSR6;
     "_";
 170 IF KEY="1"; IF
     A≧3;A=A-1
 180 B=B+ SGN( RAN#*
     2-1: IF B=11;B=
     10
 190 IF B=6;B=7
 200 GOTO 60
 210 FOR I=1 TO 30:
     PRINT CSRB;"Ω";
      CSRB;"♦"; CSRB
     ;"o";: NEXT I
 220 FOR I=A TO 11:
     PRINT CSR3;"
     □    ▮"; CSRI;"
     ♠";
 230 FOR Z=1 TO 20:
     NEXT Z: NEXT I:
     $="▮□□□□□□□□□□▮
     94217385604"
 240 PRINT MID(2,11)
     ;:A=1:Q=0:V=0
 250 PRINT CSR0; MID
     (1,12); CSRA;"♠
     ";
 260 K$= KEY: IF K$=
     "" THEN 260
 270 IF K$="1"; IF A
     ≧2;A=A-1
 280 IF K$="3"; IF A
     ≦9;A=A+1
 290 IF K$≠"Z" THEN
     250
 300 IF MID(A+1,1)="
     x" THEN 250
 310 PRINT CSRA;"□";
 320 $= MID(1,A)+"x"
     + MID(A+2): FOR
      I=0 TO 4:K$= M
     ID(11+I+P*2,1)
 330 IF VAL(K$)=A-1;
      PRINT CSRA;"♥"
     ;: BEEP :V=V+1:
      GOTO 350
 340 NEXT I
 350 Q=Q+1: IF Q≠5 T
     HEN 250
 360 S=S+V*100: PRIN
     T : PRINT "Bonu
     s";V*100; CSR11
     ;"  ";
 370 PRINT : PRINT "
     Score";S; CSR11
     ;"  ";: PRINT :
      IF V=5;J=9
 380 E=E+1:F=F-.3: I
     F F<4;F=5
 390 H=H+.2: IF H≧5;
     H=4
 400 GOTO 20

P1
  10 A=0:D=10:$="
               ":P=0
  20 PRINT CSR0;$;"Σ
     "; CSRA;"♠";: I
     F MID(A+1,1)="
     " THEN 50
  30 FOR I=A TO 0 ST
     EP -1: PRINT CS
     RI;"♠ ";: NEXT
     I:A=0:C=C-1: IF
      C≦0 THEN #9
  40 $="            "
     : GOTO 20
  50 IF MID(11,1)="
     "; IF RAN#<T;$=
      MID(2)+"-": GO
     TO 70
  60 $= MID(2)+" "
  70 K$= KEY: IF K$=
     "1"; IF A≠0;A=A
     -1
  80 IF K$≠"3" THEN
     120
  90 IF A=10 THEN 12
     0
 100 IF MID(A+1,1)="
     -" THEN 30
 110 A=A+1
 120 IF K$≠"Z" THEN
     150
 130 FOR I=A+1 TO A+
     4: PRINT CSRI;"
     )";: IF I≠11; N
     EXT I: GOTO 20
 140 S=S+A*10: PRINT
      CSR11;"*";:D=D
     -1: IF D=0 THEN
      190
 150 IF K$≠"Q" THEN
     20
 160 IF A≠10;A=A+1
 170 PRINT CSRA-1;"
     '";: IF MID(A,1
     )="-";S=S+10
 180 GOTO 20
 190 FOR I=1 TO 30:
     PRINT CSR11;"▮"
     ; CSR11;"-";: N
     EXT I
 200 IF T=.9; PRINT
     " All clear! Sc
     ore";S+5E3*C;:
     END
 210 S=S+1000: PRINT
      "Bonus 1000 Sc
     ore";S; CSR11;"
     0 ";: PRINT
 220 T=T+.2:C=C+2: R
     ETURN

P9
  10 FOR I=1 TO 70:
     NEXT I: FOR I=1
      TO 30
  20 PRINT CSRA;"+";
      CSRA;"x";: NEX
     T I
  30 PRINT "GAME OVE
     R Score";S;
```


★友人Hは，「柿食えば鐘が鳴る鳴り法隆寺」という正岡子規の句を「鐘食えば柿がなくなる法隆寺」と覚えていばっている，とんでもないヤツだ。(徳島県麻植郡・鴨島第一中学の星・杉本賢一16才)……【編：まいった。】

PC-1250/1251 1255/(1245)用

スロットマシン

大石　純也



内　容

普通のスロットマシンです。

遊びかた

DEFAまたはRUNでスタートします。タイトル表示のあと持ち金表示をし，BREAK以外のキーを押すとかけ金の入力になります。その後，ドラムが表示されますので，ENTERを押してください。回転をはじめるので456のキーで止めてください。

三つ，または左右から二つそろうとキャラクターに見合った倍率によって得点します。以下持ち金が0または1億に達するまでくり返しになります。

入力方法

プログラムは4本からなっています。

《リスト1》機械語書き込み用プログラム・リスト①

```
100:"A" CLEAR : RESTORE
    : FOR A=0 TO 9:S=0:
    FOR B=0 TO 15: READ
    C:S=S+C*(B+1): POKE
    &C3C0+A*16+B,C: NEXT
    B: READ C
110:IF (S AND 255)<>C
    PRINT "MISS IN ";200
    +A: END
120:NEXT A: PRINT "OK":
    END
200:DATA &F1,&E0,&FF,&44
    ,&3B,&03,&FF,&44,&2B
    ,&03,&F1,&E5,&37,&00
    ,&00,&00,147
210:DATA &F1,&E0,&78,&C4
    ,&9E,&02,&00,&10,&C5
    ,&40,&52,&10,&C5,&48
    ,&52,&10,61
220:DATA &C5,&50,&52,&95
    ,&DB,&34,&FF,&44,&2B
    ,&03,&67,&00,&29,&07
    ,&00,&1F,188
230:DATA &41,&2B,&02,&02
    ,&B0,&10,&C5,&40,&78
    ,&C4,&B7,&8D,&63,&03
    ,&38,&11,186
240:DATA &78,&C4,&60,&67
    ,&44,&28,&04,&78,&C4
    ,&8D,&10,&C5,&40,&78
    ,&C4,&C8,250
250:DATA &02,&BA,&10,&C5
    ,&48,&78,&C4,&B7,&8D
    ,&63,&03,&38,&11,&78
    ,&C4,&60,131
260:DATA &67,&45,&28,&04
    ,&78,&C4,&8D,&10,&C5
    ,&48,&78,&C4,&C8,&02
    ,&C4,&10,153
270:DATA &C5,&50,&78,&C4
    ,&B7,&8D,&63,&03,&38
    ,&11,&78,&C4,&60,&67
    ,&46,&28,161
280:DATA &04,&78,&C4,&8D
    ,&10,&C5,&50,&78,&C4
    ,&C8,&78,&C4,&9E,&95
    ,&63,&03,135
290:DATA &29,&63,&5B,&95
    ,&DB,&37,&00,&00,&00
    ,&00,&00,&00,&00,&00
    ,&00,&00,229
```

《リスト2》機械語書き込み用プログラム・リスト②

```
100:"A" CLEAR : FOR A=0
    TO 9:S=0: FOR B=0 TO
    15: READ C:S=S+C*(B+
    1): POKE &C460+A*16+
    B,C: NEXT B: READ C
110:IF (S AND 255)<>C
    PRINT "MISS IN ";200
    +A: END
120:NEXT A: PRINT "OK":
    END
200:DATA &63,&01,&28,&1B
    ,&91,&59,&43,&DB,&28
    ,&18,&90,&59,&42,&DB
    ,&59,&91,48
210:DATA &DB,&59,&93,&C7
    ,&28,&09,&8D,&61,&02
    ,&95,&70,&01,&2C,&04
    ,&78,&C4,191
220:DATA &D0,&8D,&62,&01
    ,&28,&07,&FF,&44,&3A
    ,&03,&02,&00,&37,&8D
    ,&61,&01,157
230:DATA &8E,&59,&74,&12
    ,&93,&DB,&02,&01,&90
    ,&DB,&59,&91,&DB,&37
    ,&00,&04,153
240:DATA &A0,&10,&C5,&B5
    ,&18,&A5,&10,&C5,&BF
    ,&18,&AA,&10,&C5,&C9
    ,&18,&00,237
250:DATA &0E,&A0,&10,&F8
    ,&0A,&19,&37,&00,&07
    ,&8D,&18,&10,&C5,&13
    ,&52,&10,9
260:DATA &C5,&1A,&52,&10
    ,&C5,&37,&52,&37,&00
    ,&06,&8D,&19,&37,&00
    ,&00,&00,138
270:DATA &8E,&59,&43,&DB
    ,&2A,&40,&02,&07,&DB
    ,&8F,&59,&34,&DA,&5B
    ,&D1,&D2,4
280:DATA &94,&44,&59,&84
    ,&DB,&02,&C5,&85,&DB
    ,&24,&83,&62,&01,&28
    ,&02,&58,68
290:DATA &64,&0F,&92,&DB
    ,&59,&DA,&42,&64,&1F
    ,&8F,&DB,&83,&59,&82
    ,&44,&44,130
```

またリスト1～リスト3は機械語書き込み用のプログラムです。それぞれ順にリストどおりに入力し，DEFAまたはRUNを実行してください。このとき，200行以降のDATA文の最後の10進表記のデータはチェック・サムなので，これだけはまちがえないでください。入力ミスがある場合は，その行番号が表示されるので入力しなおしてください。

リスト1～リスト3まで実行しそれぞれ“OK”と表示されれば書き込みはすべて終了です。テープを用意して

《リスト3》機械語書き込み用プログラム・リスト③

```
100:"A" CLEAR : RESTORE
    : FOR A=0 TO 10:S=0:
    FOR B=0 TO 15: READ
    C:S=S+C*(B+1): POKE
    &C500+A*16+B,C: NEXT
    B: READ C
110:IF (S AND 255)<>C
    PRINT "MISS IN ";200
    +A: END
120:NEXT A: PRINT "OK":
    END
200:DATA &83,&44,&59,&74
    ,&8F,&84,&DB,&02,&C5
    ,&85,&DB,&04,&A0,&00
    ,&04,&18,106
210:DATA &A0,&10,&C5,&00
    ,&19,&A0,&00,&09,&10
    ,&C5,&00,&18,&00,&05
    ,&A0,&DB,76
220:DATA &D1,&5A,&DB,&50
    ,&50,&50,&50,&50,&DB
    ,&5A,&DB,&51,&51,&51
    ,&51,&41,60
230:DATA &29,&12,&A0,&00
    ,&09,&10,&C5,&00,&19
    ,&37,&00,&00,&00,&00
    ,&00,&00,36
240:DATA &00,&00,&00,&00
    ,&00,&00,&00,&5F,&00
    ,&00,&00,&00,&00,&00
    ,&00,&6F,232
250:DATA &00,&00,&00,&00
    ,&00,&00,&00,&7F,&00
    ,&00,&00,&00,&00,&00
    ,&00,&00,248
260:DATA &02,&01,&00,&21
    ,&05,&42,&11,&20,&12
    ,&12,&30,&13,&31,&04
    ,&00,&13,211
270:DATA &20,&05,&01,&34
    ,&21,&11,&30,&13,&02
    ,&23,&01,&01,&24,&01
    ,&00,&21,105
280:DATA &11,&02,&25,&20
    ,&01,&12,&00,&00,&01
    ,&30,&02,&21,&30,&33
    ,&41,&11,25
290:DATA &7C,&36,&7E,&36
    ,&7C,&38,&44,&4E,&45
    ,&38,&3C,&7E,&6E,&6A
    ,&2C,&1C,17
300:DATA &25,&47,&25,&1C
    ,&0C,&06,&7F,&46,&2C
    ,&5C,&36,&5E,&36,&5C
    ,&00,&00,63
```

CSAVEM；&C3C0，&C5CFとしてセーブしておきましょう。つぎに**リスト4**を入力し，その後にセーブしておきます。今後ロードしたいときは，NEWのあと，CLOADM，CLOADのみでOKです。

《リスト4》メインのプログラム・リスト

```
100:"A" CLEAR :A=100:
    WAIT 0: PRINT "
     SLOT MACHINE": CALL
    &C3C0: USING "######
    #####"
110:PRINT "YOUR MONEY  "
    ;A;"$": CALL &C3C0:
    INPUT "BET? ";B
120:B= INT B: IF B<1 OR
    B>A GOTO 110
130:G=255-35* INT ( LOG
    A+.5)-H:A=A-B: POKE
    &C3EF,G*(G>0)
140:PRINT "": CALL &C3D0
    : FOR C=0 TO 39:
    NEXT C: CALL &11E5:D
    = PEEK &C545:E= PEEK
    &C54D:F= PEEK &C555
150:I=-(D=5)-(E=5)-(F=5)
    :I=I*(I<>-3)+99*(I=-
    3): IF I<>0 GOTO 170
160:IF E=D OR E=F LET I=
    (E+1)*2: IF D=F LET
    I=I*3
170:IF I<>0 PRINT "YOU G
    ET      ";IB;"$":
    CALL &C3C0:A=A+IB:H=
    H+1
180:IF A<1 PRINT "
     GAME  OVER": CALL &
    C3C0: END
190:IF A<E8 GOTO 110
200:PRINT "YOU ARE GREAT
     PLAYER !!": CALL &C
    3C0: PRINT "THANKS F
    OR YOUR PLAYING.":
    CALL &C3C0: END
```

★

★

★

プログラムについて

リスト4がゲームのプログラムです。10行程度の簡単なものなので，すぐにわかると思います。ただ，130行は持ち金が多くなったり，勝った回数が増えてくるとドラムの回転が速くなるようにスピードを決めています。

機械語のほうではキー入力待ち（&C3C0）とドラムの回転（&C3D0）をしています。

PC-1245を使用している方は，メッセージの字数を適当にカットしてください。24ケタ用に作ってあるので全部表示できません。

《第1表》倍　率

	二つ：2倍 三つ：6倍　キャラクタ・コード：0		二つ：8倍 三つ：24倍　キャラクタ・コード：3
	二つ：4倍 三つ：12倍　キャラクタ・コード：1		二つ：10倍 三つ：30倍　キャラクタ・コード：4
	二つ：6倍 三つ：18倍　キャラクタ・コード：2		一つでたとき：－1倍 二つでたとき：－2倍 三つでたとき：99倍　キャラクタ・コード：5

キャラクタ・コードの0～5が変数D，E，Fに入ります。

▲《写真1》くるくるまわるスロットを456キーで止める。回転がゆっくりになって～

▲《写真2》ぽん，ぽん，ぽん。やったね，三つそろったぜ。このパターンは6倍だ

★パックマニアの写真を見て，昔，フォルモねん土で作ったパックマンとモンスターを思いだした。パックマンの口の中が黒いところまでソックリで笑ってしまった。(福岡市・ててーんX17才)……【影：グハハハハ。】



BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

それぞれのプログラムには，プログラムを実行させるときの注意点や，内容，改造方法などが紹介されています。よく読んでください。

また，YK－2先生やYu-You 先生がそれぞれのプログラムについて批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役に立つことまちがいなし／

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙２枚～４枚くらいにまとめてください。説明には**①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点**などを書きます。**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(N66ベーシック等，ページ数も書いてください)，Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください**。ミスを防ぐために必ずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，未発表のものにかぎります。**もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなど**を明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

X68000用

♪ビデオゲーム♪

バブルボブル

―オープニング～メインBGM―

©タイトー

Yu-You

みなさん，こんにちは。木枯（こがら）しがぴぅぴぅ吹いている今日このごろ，いかがお過ごしでしょうか。X68000を買って4か月になった私，Yu-Youでありますが，プログラミングにもミガキがかかり，もう無敵。今現在は電波ソフトからでるつぎのゲームのBGM製作に全力をそそいでいます。

さて，9月29日，ボクは誕生日をむかえ，また1歩成長しました。読者のみなさんの何人かバースデー・プレゼントを送ってくれました。どうもありがとうございます。ところが，その中にベーマガ編集部一同ドギモを抜かれたプレゼントがありました。みなさん何だと思いますか？　なっなんとそれは〝アウトランのハンドル〞だったのです。現在そのハンドルは自分の部屋にかざって，毎日おがんでいますが，今でもそれを見るたびに毎日ゲーム・センターに通ってアウトランの4分40秒をやぶるかどうかと自分の限界に挑戦していたときのことを思いだします。ちなみに現段階の自己記録は4′39″50です。

バブル ボブルについて

さて，みなさん，バブルボブルというゲーム知ってますか？　いえ，当然知っていなくてはならない名作でしょう。もし知らないなんて言ったら，見城先生に怒られちゃうぞ!!

音楽も，ものすごくノリのいい曲で，ゲームの世界に引きずり込まれてしまう錯覚さえ覚えてしまうほど，い〜曲です。ちなみにこの曲は，GMOの「タイトー・ゲームミュージック」にも入っています。

今回ボクがおとどけするこのバブルボブルは，音色なんかにアレンジを加えていまして，本物よりも豪華になっています。また，ステレオで作りましたので，聞くときには，絶対にヘッドホンやラジカセ等につないでください。

プログラムについて

いつものように，見やすいプログラム，というのを目指して作りました。全部で三つのパートにわかれていて，5250行～5300行がクレジット音，11000行～18110行はオープニング，21000行～28160行がメインBGMとなっています。

REM文（／＊）は見やすくするために入れたものですので，入力しなくてもけっこうです。

あと，毎回ボクのプログラムに入れてあるのですが，100行に〝SAVE…〞とありますネ。この意味は，カーソルを100行の先頭にもっていって，[F3]キーを押してみるとわかると思います。

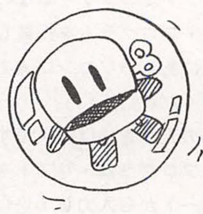
今月のテクニック

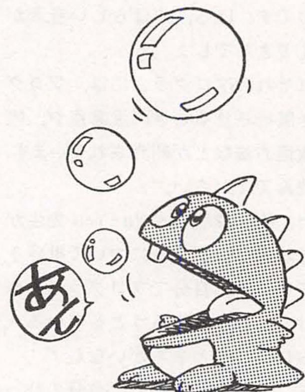
本物は楽譜を見たかぎりでは3声しか使われていません。それをX68000で作った場合，かなりたくさんのチャンネルがあまることになります。

そこで今回は，周波数ずらしと合わせて，ステレオ・アレンジをほどこしました。やりかたは，おなじメロディを入れた2チャンネルを左右にふって，それぞれの周波数をずらしてやるだけです。これをやることによって，ものすごい広がりのある，頭の奥底にひびく音色を作ることができます。みなさんも自分でためしてみてください。

プレゼント

今度の冬コミで売りだす予定の，〝Yu-You's Music Vol. 2「X68Kコレクション』を5名の方にプレゼントしたいと思います。ほしい人は，ハガキに何か必ず一言（ファンレターでもクレームでもリクエストでもなんでもい い……）書いて，マイコンBASICマガジン『VGMテーププレゼント』係まで送ってください。



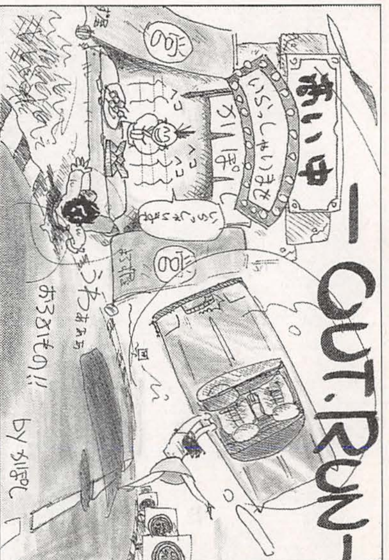


★**影**：鏡って反対に写るんだよね。**つぐ美**：あたりまえでしょ。**影**：だから，鏡に写ったつぐ美ちゃんは美人なのか。(栃木市・田鎖　豪14才)……【**つぐ美**：ビリ。**編**：破かれたこのハガキを解読するのが大変でした。】

```
100 /*  save "Bubble_Bobble  .bas
110 /*
120 /*
130 /*  B u b b l e   B o b b l e   B.G.M.   ( O p e n i n g ~ M a i n )
140 /*
150 /*  P R O G R A M E D   B Y   Y u - Y o u
160 /*
170 /*  i n     S E P./ 2 7 / 1 9 8 7
180 /*
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"           "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
230 key  7,"list 1100-"+chr$(13)
240 key  8,"list 60000-"+chr$(13)
250 key  9,"list 10970"+chr$(13)+chr$(30)+chr$(30)+chr$(9)
260 key 12,"save "+chr$(34)+"Bubble_Bobble.bas"+chr$(13)
270 key 14,"list "
300 str a0$[256],a1$[256],a2$[256],a3$[256],a4$[256],a5$[256]
306 str c0$[256],c1$[256],c2$[256],c3$[256],c4$[256],b0$[256],b1$[256]
310 str bd$[256],sd$[256],t1$[256],t2$[256],t3$[256],t4$[256]
320 str t1s$[256],t2s$[256],t3s$[256],t1sk$[256]
325 str t1k$[256],t2k$[256],t3k$[256],t4k$[256]
330 for i=1 to 16:m_alloc(i,10000):next
340 for i=17 to 24:m_alloc(i,100):next
1000 /*
1010 /*     V O I C E   S E T
1020 /*
1100 dim char v01(4,10)={
1110 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1120       59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1130 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1140       31,  9,  8,  2,  5, 30,  0,  4,  0,  0,  0,
1150       31,  7,  6,  3,  3, 25,  0,  2,  0,  0,  0,
1160       31,  9,  7,  3,  5, 28,  0,  2,  0,  0,  0,
1170       31, 12,  9,  5,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1180 m_vset(1,v01)
1190 /*
1200 dim char v02(4,10)={
1210 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1220       58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1230 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1240       31, 11,  8,  3,  6, 27,  1,  0,  3,  0,  0,
1250       31,  5,  3,  3,  6, 20,  1,  0,  4,  0,  0,
1260       31, 10,  6,  3,  6, 23,  2,  1,  0,  0,  0,
1270       31,  7,  4,  6,  4,  0,  1,  1,  0,  0,  0}
1280 m_vset(2,v02)
1290 /*
1300 dim char v03(4,10)={
1310 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1320       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1330 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1340       12,  8,  5,  6,  6, 40,  0,  4,  0,  0,  0,
1350       12,  8,  5,  6,  6,  0,  0,  2,  0,  0,  0,
1360       12,  8,  5,  6,  6, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
1370       12,  8,  5,  6,  6,  3,  0,  1,  0,  0,  0}
1380 m_vset(3,v03)
1390 /*
1400 dim char dd(4,10)={
1410 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1420       59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1430 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1440       31, 13,  8,  2,  5, 30,  0,  4,  0,  0,  0,
1450       31,  7,  6,  3,  3, 25,  0,  2,  0,  0,  0,
1460       31, 10,  7,  3,  5, 30,  0,  6,  0,  0,  0,
1470       31, 12,  9,  5,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1480 m_vset(4,dd)
1490 /*
1500 dim char v05(4,10)={
1510 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1520       58, 15,  2,  1,192, 13,  8,  5,  2,  3,  0,
1530 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1540       10,  6,  3,  3,  3, 30,  0,  1,  0,  0,  1,
1550       20,  5,  3,  3,  3, 40,  0,  1,  0,  0,  0,
1560       20,  5,  6,  3,  2, 48,  0,  2,  0,  0,  0,
1570       20,  6,  5,  5,  1,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1580 m_vset(5,v05)
1590 /*
1600 dim char ff(4,10)={
1610 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1620       59, 15,  2,  1,198, 20, 10,  2,  1,  3,  0,
1630 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1640       20,  7,  5,  3,  7, 30,  0,  4,  0,  0,  1,
1650       15,  4,  3,  3,  2, 35,  0,  1,  0,  0,  0,
1660       20,  3,  2,  3,  3, 50,  0,  0,  0,  0,  0,
1670       18,  3,  2,  5,  2,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1680 m_vset(6,ff)
1690 /*
1700 dim char gg(4,10)={
1710 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1720       58, 15,  2,  1,198, 20, 10,  2,  1,  3,  0,
1730 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1740       15,  7,  5,  3,  7, 28,  0,  1,  0,  0,  1,
1750       18,  4,  3,  3,  2, 40,  0,  1,  0,  0,  0,
1760       18,  3,  2,  3,  3, 35,  0,  1,  0,  0,  0,
1770       15,  3,  2,  5,  2,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1780 m_vset(7,gg)
1790 /*
1800 dim char hh(4,10)={
1810 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1820       58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1830 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1840       20,  7,  5,  2,  7, 25,  0,  1,  0,  0,  0,
1850       31,  4,  3,  2,  2, 20,  0,  0,  0,  0,  0,
1860       25,  2,  3,  2,  2, 37,  0,  1,  0,  0,  0,
1870       25,  4,  3,  5,  4,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1880 m_vset(8,hh)
1890 /*
1900 dim char ii(4,10)={
1910 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1920       59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1930 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1940       31,  9,  8,  2,  5, 30,  0,  4,  0,  0,  0,
1950       31,  7,  6,  3,  3, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
1960       31,  9,  7,  3,  5, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
1970       31, 12,  9,  5,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1980 m_vset(9,ii)
1990 /*
2000 dim char v10(4,10)={
2010 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
2020       60, 15,  2,  1,200, 93, 13,  3,  1,  3,  0,
2030 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2040       31, 17,  3,  2,  5, 25,  0,  3,  0,  0,  1,
2050       31, 10,  5,  6,  6,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
2060       31, 16,  4,  2,  5, 22,  0,  3,  0,  0,  1,
2070       31, 10,  4,  6,  6,  0,  0,  2,  0,  0,  0}
2080 m_vset(10,v10)
2090 /*
2100 /*
2980 /*
2990 /*
4000 /*   S E T   M M L   T O   T R A C K
4980 /*
5250 m_trk(17,"t155v14l16q4o5@10b-<rdrfrar")
5260 m_trk(18,"v14l16q4o5@10r<cre-rgrb-1")
5270 m_trk(19,"v12l16q4o5@10y50,56r64b-<rdrfrar")
5280 m_trk(20,"v12l16q4o5@10y51,56r64r<cre-rgrb-1")
5290 m_trk(21,"v10l16q4o5@10p1y52,16b-<cde-fgab-")
5300 m_trk(22,"v10l16q4o5@10p2@11rl16y53,240ab<c+def+g+a")
6980 /*
6990 /*
10980 /*
10990 /*
11000 a0$="t125v12l8q6o5@6y48,8p1
11010 a1$="e-4.e-4dc4de-4f>b-2<c4.>g4.<d4 t90o5v14@1p1c4t80f4t70g4t60a4
11100 m_trk(9,a0$)
11110 m_trk(9,a1$)
11980 /*
11990 /*
12000 a0$="v12l8q6o5@6y49,32p2
12010 a1$="e-4.e-4dc4de-4f>b-2<c4.>g4.<d4v14@1p2c4f4g4a4
12100 m_trk(10,a0$)
12110 m_trk(10,a1$)
12980 /*
12990 /*
13000 a0$="v 8l8q7o5@6y50,20r8
13010 a1$="e-4.e-4dc4de-4f>b-2<c4.>g4.<d8 v11@6c4>f4g4a4
13100 m_trk(11,a0$)
13110 m_trk(11,a1$)
13980 /*
13990 /*
14000 a0$="v12l8q6o4@7y51,20
14010 a1$="e-2f4g-4f2d2c2d2v12c4>f4g4a4
14100 m_trk(12,a0$)
14110 m_trk(12,a1$)
14980 /*
14990 /*
15000 a0$="v 9l8q6o4@7y52,60
15010 a1$="e-2f4g-4f2d2c2d2v9c4>f4g4a4
15100 m_trk(13.a0$)
```

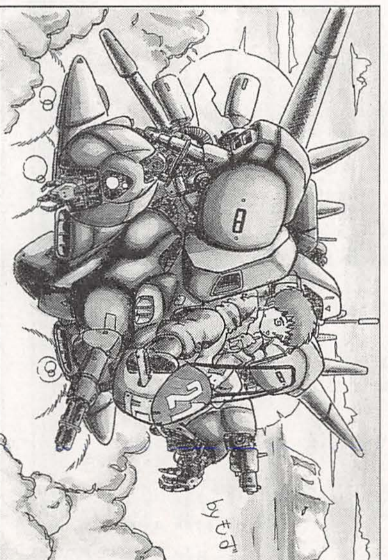
★マイケルジャクソンのまねをして，首を痛めた大バカ者です。(神奈川県川崎市・**太田吉毅**)……【**編**：原稿執筆に気合いを入れすぎて手を痛めたＴＯＭＭＹ先生は白手袋でがんばりました。**影**：それじゃパントマイムでしょ。】

```
15110 m_trk(13,a1$)
15980 /*
15990 /*
16000 a0$="v12l16q4o5@9y53,20
16010 a1$="|:4g-<g-d-g->:||:2f<fdf>f<f>b-<f>:|eb-<c>b-<c>b-<c>b-<g>b-<c>b-<e>b-<
c>b- |:2f<c>a&<c:|>f<ec&e>f<fc&f
16100 m_trk(14,a0$)
16110 m_trk(14,a1$)
16980 /*
16990 /*
17000 a0$="v 8l16q4o5@9y54,48r16
17100 m_trk(15,a0$)
17110 m_trk(15,a1$)
17980 /*
17990 /*
18000 a0$="v14l8q7o3@8y55,20
18010 a1$="g-1f1e1v13f4f4g4a4
18100 m_trk(16,a0$)
18110 m_trk(16,a1$)
18980 /*
18990 /*
20980 /*
20990 /*
21000 a0$="t130v14l8q8o5@1y48,8p1
21010 a1$="b-ag.f16agfe-gfe-16df16&f4.d16c16>b-<cde-cd16e-.ffga16gf.fga
21020 a2$="b-ag.f16agfe-gfe-16df16&f4.d16c16>b-<cde-cd16e-.f fga16f.b-fgg+
21030 a3$="a2&afgab-2&b-fga<c2&c>fga<d2&d>b-<cde-4.e-4dc4d2.d4c4.>g4.<d4c2&c>fgg
+
21040 a4$="a2&afgab-2&b-fga<c2&c>fga<d2&d>b-<cd e-4.e-4dc4d2.d4c4.>f4<d>f<d>b-2&
b-fga
21100 m_trk(1,a0$)
21110 m_trk(1,a1$)
21120 m_trk(1,a2$)
21130 m_trk(1,a3$)
21140 m_trk(1,a4$)
21980 /*
21990 /*
22000 a0$="v14l8q8o5@1y49,32p2
22100 m_trk(2,a0$)
22110 m_trk(2,a1$)
22120 m_trk(2,a2$)
22130 m_trk(2,a3$)
22140 m_trk(2,a4$)
22980 /*
22990 /*
23000 a0$="v11l8q8o5@4y50,20
23100 m_trk(3,a0$)
23110 m_trk(3,a1$)
23120 m_trk(3,a2$)
23130 m_trk(3,a3$)
23140 m_trk(3,a4$)
23980 /*
23990 /*
24000 a0$="v 9l8q8o5@1y51,60r16.
24100 m_trk(4,a0$)
24110 m_trk(4,a1$)
24120 m_trk(4,a2$)
24130 m_trk(4,a3$)
24140 m_trk(4,a4$)
24980 /*
24990 /*
25000 a0$="v12l8q4o5@3y52,20
25010 a1$="r1r4.r16d16gfe-4>b-4<c4d4e-4fga16gf.fga
25020 a2$="r1r4.r16d16gfe-4>b-4<c4d4e-4fga16f.b-fgg+
25030 a3$="q6@5v13afgg+a2&afgab-2&b-fga<c2&c>fga<d>b-<cde-4.e-4dc4d2.d4c4.>g4.<d
4c2&cr4.>
25040 a4$="rfgg+a2&afgab-2&b-fga<c2&c>fga<d>b-<cde-4.e-4dc4 d2.d4c4.>f4<d>f<d>b-
2&b-r4.
25100 m_trk(5,a0$)
25110 m_trk(5,a1$)
25120 m_trk(5,a2$)
25130 m_trk(5,a3$)
25140 m_trk(5,a4$)
25980 /*
25990 /*
26000 a0$="v11l8q4o5@3y53,60r16
26030 a3$="q6@5v11rfgg+a2&afgab-2&b-fga<c2&c>fga<d>b-<cde-4.e-4dc4d2.d4c4.>g4.<d
4c2&cr4.>
26100 m_trk(6,a0$)
26110 m_trk(6,a1$)
26120 m_trk(6,a2$)
26130 m_trk(6,a3$)
26140 m_trk(6,a4$)
26980 /*
26990 /*
27000 a0$="v13l8q6o2@2y54,20
27010 a1$="|:8b-<b-16r16:|>|:8g<g16r16:|>
27020 a2$="|:8b-<b-16r16:|>|:6g<g16r16:|b-fgg+>
27030 a3$="|:4a<a16r16:|>|:4b-<b-16r16:|>|:4a<a16r16:|>|:2b-<b-16r16:|>b-<b-<cd>
27040 a4$="|:4e-<e-16r16:|>|:4d<d16r16:|>|:2c<c16r16:|>>|:2g<g16r16:||:2c<c16r16
:|>cfgg+>
27050 a5$="|:4e-<e-16r16:|>|:4d<d16r16:|>|:2c<c16r16:|>|:2f<d16r16:|>b-2&b-fga
27100 m_trk(7,a0$)
27110 m_trk(7,a1$)
27120 m_trk(7,a2$)
27130 m_trk(7,a3$)
27140 m_trk(7,a4$)
27150 m_trk(7,a3$)
27160 m_trk(7,a5$)
27980 /*
27990 /*
28000 a0$="v12l8q6o2@2y55,60
28100 m_trk(8,a0$)
28110 m_trk(8,a1$)
28120 m_trk(8,a2$)
28130 m_trk(8,a3$)
28140 m_trk(8,a4$)
28150 m_trk(8,a3$)
28160 m_trk(8,a5$)
28980 /*
28990 /*
60000 /*    P L A Y   T R K
60010 /*
60020 for i=1 to 8:m_assign(i,i+16):next
60030 m_play(              )
60040 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
60050 if m_stat(1)=1 then goto 60050
60060 for i=0 to 8000:next
60080 m_play(              )
60090 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60150 if m_stat(1)=1 then goto 60150
60160 m_play(              )
60170 if m_stat(1)=1 then goto 60170
60180 goto 60160
```



by かぽし

評…こりゃまた楽し(影)



by もずくん

評…かっこいいーんだ(編)

★ベーマガを300円にする方法……①中とじにする。②読者を増やす。③月刊ＯＡパソコン編集部に影氏を移す。これで10円ゲームを８回するぞ。(北海道函館市・**神生直敏18才**)……【**影：毎月80円を拾えば300円で買えるだろ。**】

♪ ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム ♪

ファミコン/ツインファミコン(V3.0)用

♪パソコン♪

魔城伝説IIガリウスの迷宮

―メイン＋ワールド内 BGM―

©コナミ

角村　哲也

内　容

パソコン（MSX）版ガリウスの迷宮のメインBGMとワールド内のBGMです。

使いかた

打ち込み終わったらRUNします。ループの数を聞いてくるので，数字をいれてリターン・キーを押してください。何かボタンを押すとスタートです。

プログラムのしくみ

はじめのほうの行がタイトルで，MUSICと書いてるところからが音楽データです。

プログラムの具体的な入力方法

打ち込む前にKEY1，"PLAY"＋CHR＄（34）⏎としておけばいいでしょう。

V2しか持っていない人は，ミュージック・データのところだけ打ち込んでください。タイトルをいれるとメモリがたりなくなるでしょう。

最後に

自分ではよいできだと思います。ファミリーBASICを持ってる人はぜひ入力してください。

メインBGMはドラムを入れたかったけどファミリーBASICでのドラムの作りかたをしらないので，できませんでした。だれか教えてください。ではさようなら。

《リスト1》ガリウスの迷宮―メインBGM―のプログラム・リスト

```
10 '
20 ' THE MAZE OF GALIOUS
30 '  「 MAIN BGM 」
40 '
50 CLS:LOCATE10,12:INPUT"ﾙｰﾌﾟﾉｶｽﾞ?",A
60 CLS:IF A<1 OR A>10000 THEN 50
70 POKE&H4015,15
80 SCREEN0,1:CLS
90 LOCATE 1,2:PRINT"------- GAME MUSIC -------"
100 LOCATE 4,5:PRINT"THE MAZE OF GALIOUS"
110 LOCATE 5,7:PRINT"*** MAIN BGM ***"
120 LOCATE 8,13:PRINT"PUSH BUTTON!"
130 LOCATE 1,20:PRINT"1987 9/11        T.KAKUMURA"
140 SCREEN0:CLS
150 FOR I=0 TO &HFF
160 FOR J=0 TO 10:NEXT
170 POKE &H2005,I:POKE &H2005,0
180 NEXT
190 IF STRIG(0)<>0 THEN 210
200 GOTO 190
210 POKE&H4000,163,217,218,247
220 PAUSE 60
230 '
240 ' *** MUSIC ***
250 '
260 FOR J=0 TO A
270 PLAY"T3M1Y3V15:T3M1Y3V15:T3M1Y3V8
280 PLAY"O2:O1:O1
290 PLAY"D6F1G:A5A3O2D1E:D3D1DC3C1C
300 PLAY"A5O3D:F5A:O0#A3#A1#AA3A1A
310 PLAY"CO2:G:O1C3C1CO0
320 PLAY"G8:E8:O0G3G1GO1C3C1CO0G3G1G
330 FOR I=0 TO 1
340 PLAY"#A6:G6:O1#D3#D1#DO0A3
350 PLAY"A1G:F1D:#A1#A
360 NEXT
370 PLAY"A5:F5:O1D3D1D
380 PLAY"D8:O1A8:C3C1CO0#A3#A1#AA3A1A
390 PLAY"D6:A6:O1D3D1DC3
400 PLAY"F1G:O2D1E:C1C
410 PLAY"A5O3D:F5G:O0#A3#A1#AA3A1A
420 PLAY"EO2:A:O1C3C1CO0
```

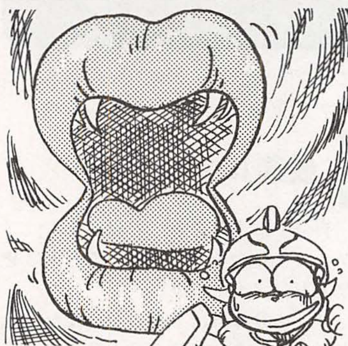
★セガのヘビーウェイト・チャンプをした。終わったときには汗だくになっていた。このゲーム，夏にでなくてよかったと思う。（福岡県北九州市・小野恵秀14才）……【編：みなさん，ハダカになってしまいましょう。】

```
430 PLAY"A7:R3E1D#CDEF:#A3#A1#AA3#A1#A
440 PLAY":GR03CR:G3G1G
450 PLAY"#A6:02G6:G3G1GA3
460 PLAY"A1G:F1D:A1A
470 PLAY"#A6:G6:#A3#A1#A01C3
480 PLAY"A1G:F1#D:C1C
490 PLAY"A5:F5:D3D1D
500 PLAY"03D8:FR7:D3D1DD3D1DD3D1D
510 PLAY"02#A4R1:G5:#D#D#D#D
520 PLAY"#AAGF::
530 PLAY"G5#A:#D5G:#D3#D1#D#D3#D1#D
540 PLAY"A5:F5:D3D1D
550 PLAY"D7:01A7:C3C1C00#A3#A1#A
560 PLAY"E1FG3::A3A1A
570 PLAY"#G4R1:02F5:#G#G#G#G
580 PLAY"#GGF#D::
590 PLAY"F5#G:#D5F:#G3#G1#G#G3#G1#G
600 PLAY"G5:C5:01C3C1C
610 PLAY"C8:01GR:D3D1D#D3#D1#DF3F1F
620 PLAY"#A4R1:02G5:#D#D#D#D
630 PLAY"#AAGF::
640 PLAY"G5#A:#DG:#D3#D1#D#D3#D1#D
650 PLAY"A4R1:F5:DDDD
660 PLAY"AGFE::
670 PLAY"F5A:DF:D3D1DD3D1D
680 PLAY"G4R1:E5:00GGGG
690 PLAY"GFED::
700 PLAY"#G4R1:F5:#G#G#G#G
710 PLAY"#GGFE::
720 PLAY"A7:E#C01:A01A00AAA3A1A
730 PLAY"R5E1FGA:AR:A3A1AAAAA
740 PLAY"03D5E:02A7:01D3D1DC3C1C
750 PLAY"F3E1DE302A::00#A3#A1#AA3A1A
760 PLAY"03C5:A3G:01C3C1C
770 PLAY"DE3D1C:G7:00G3G1G01C3C1C
780 PLAY"D302G::00G3G1G
790 PLAY"03#D5:G3#A:01#D3#D1#D00
800 PLAY"FG3F1#D:#A7:#A3#A1#A01#D3#D1#D
810 PLAY"F302#A::00#A3#A1#A
820 PLAY"03D1EFG:R103DEF:01D3D1D
830 PLAY"M0:M0
840 PLAY"V12DEFG:V11GDEF:C3C1C
850 PLAY"V9DEFG:V8GDEF:00#A3#A1#A
860 PLAY"V5DEFG:V4GDEF:A3A1A
```

GORRY先生より一言

こんにちは，ＧＯＲＲＹです。今月から，Yu-You先生のお手伝いをすることになりました。どうぞ，よろしく。

ファミコンはＰＳＧだけの機械ですが，くわしくいうと，パルス可変２チャンネル，ベース用１チャンネル，ノイズ１チャンネルの４重和音です。この曲ですが，まず，うまく作っているほうだと思います。これからもがんばってください。それから，ドラムの作りかたは勉強したほうがいいね。



```
870 PLAY"M1V15:M1V15
880 PLAY"D5E:02A7:01D3D1DC3C1C
890 PLAY"F3E1D::00#A3#A1#A
900 PLAY"E302A::A3A1A
910 PLAY"03C5:A3G:01C3C1C
920 PLAY"DE3D1C:G7:00G3G1G01C3C1C
930 PLAY"D302G::00G3G1G
940 PLAY"03#D5:G3#A:01#D3#D1#D00
950 PLAY"FG3F1#D:#A7:#A3#A1#A01#D3#D1#D
960 PLAY"F302#A::00#A3#A1#A
970 PLAY"M0:M0
980 PLAY"V1503D1EFG:V1503R1DEF:01D3D1D
990 PLAY"V12DEFG:V11GDEF:C3C1C
1000 PLAY"V9DEFG:V8GDEF:00#A3#A1#A
1010 PLAY"V6DEFG:V5GDEF:A3A1A
1020 PLAY"M1V15:M1V15
1030 FOR I=0 TO 1
1040 PLAY"03D3D1D:01D3D1D:02D3D1D
1050 PLAY"D3D1DD:D3D1DD:D3D1DD
1060 PLAY"02A03CFE:00A01CFE:01A02CFE
1070 PLAY"02A03CD:00A01CD:01A02CD
1080 PLAY"02G3G1G:00G3G1G:01G3G1G
1090 PLAY"G3G1G:G3G1G:G3G1G
1100 PLAY"03GDF#A:01GDF#A:02GDF#A
1110 PLAY"ADFG:ADFG:ADFG
1120 NEXT
1130 NEXT
1140 LOCATE 8.12:PRINT"*** END ***":PAUSE200
```

★　★　★

★テレビのクイズ番組で解答者が「太陽はどっちから昇るか」という問に「右！」と答え，家中大爆笑。そこで弟は，「ばっかじゃない，左でしょ」。(北海道札幌市・ƒ°これはできまい)……【影：チャンチャン。】

《リスト2》ガリウスの迷宮―ワールド内BGM―のプログラム・リスト

```
10 '
20 ' *** TITLE ***
30 '
40 CLS:LOCATE 7,10:INPUT"ﾙｰﾌﾟﾉｶｽﾞ?",A
50 IF A<1 THEN 40
60 SCREEN0,1:CLS:LOCATE 4,5:PRINT"THE MAZE OF GALIOUS"
70 LOCATE 1,2:PRINT"------- GAME MUSIC -------"
80 LOCATE 2,20:PRINT"1987 9/9     T.KAKUMURA"
90 LOCATE 7,12:PRINT"PUSH BUTTON!"
91 LOCATE 5,7:PRINT"*** WORLD BGM ***"
100 SCREEN0:CLS
110 FOR I=0 TO &HFF
120 FOR J=0 TO 10:NEXT
130 POKE &H2005,I:POKE &H2005,0
140 NEXT
150 IF STRIG(0)=0 THEN 150
160 POKE&H4015,15
170 POKE&H4000,163,217,218,247
180 PAUSE60
190 '
200 ' *** MUSIC ***
210 '
220 FOR I=0 TO A
230 PLAY"T3M1Y3V15:T3M1Y3V14:T3M1Y3V12
240 PLAY"O3:O2:O1
250 PLAY"C1CO2CR:G3O1G1R:C3C1C
260 PLAY"R3#D1R:R3#A1R:C3#D1#D
270 PLAY"R3#D1R:R3#A:#D3#D1#D
280 PLAY"FF7:O2C7:F3F1FF3F1FF3F1F
290 PLAY"G1GG#G:D3D1#D:G3G1#G
300 PLAY"GF#DD:C3O1#A1R:GF#DD
310 PLAY"O3CCO2CR:O2G3O1G1R:O1C3C1C
320 PLAY"R3#D1R:R3#A1R:C3#D1#D
330 PLAY"R3#D1R:R3#A:#D3#D1#D
340 PLAY"FF7:O2C7:F3F1FF3F1FF3F1F
350 PLAY"G1GG#GGF#DD:C:G3G1#GF#DD
360 PLAY"CC4::C3C1C
370 PLAY"#D1#D3G1::OO#A3#A1#A
380 PLAY"O3CC5R1D#D::#G3#G1#GG3G1G
390 PLAY"DRO2#AR::#A3#A1#A
400 PLAY"FR#AR::O1D3D1D
410 PLAY"G3#D1R::#D3#D1#D
420 PLAY"::#D#D#D#D
430 PLAY"FG#GGFG#GF:O2C7:F3F1FF3F1F
440 PLAY"#DFGF#DFG#D:O1G:C3C1CC3C1C
450 PLAY"DRD#D:O2#F3R:D3D1D
460 PLAY"FRF#F:AR:D3D1D
470 PLAY"GG6:BRRR:G3F1F#D#DDD
480 PLAY"C1C4::C3C1C
490 PLAY"#D1#D3G1::OO#A3#A1#A
500 PLAY"O3CC5R1D#D::#G3#G1#GG3G1G
510 PLAY"DRO2#AR::#A3#A1#A
520 PLAY"FR#AR::O1D3D1D
530 PLAY"G3#D1RR5::#D3#D1#D#D#D#D#D
540 PLAY"F1G#GGFG#GF:O2C7:F3F1FF3F1F
550 PLAY"#DFGF#DFG#D:O1G:C3C1CC3C1C
560 PLAY"DRD#D:O2#F3R:D3D1D
570 PLAY"FRF#F:AR:D3D1D
580 PLAY"GG6:BRRR:G3F1F#D#DDD
590 PLAY"O3C1CCC:#D3#D1#D:C3C1C
600 PLAY"C3G1G:#D3O3C:C3C1C
610 PLAY"FFO2#A#A:O2#AD:OOG3G1G
620 PLAY"O1G#G#AG::G3G1G
630 PLAY"O3C3C1C:#D3#D1#D:#G3#G1#G
640 PLAY"C3#D1#D:#D3#G:#G3#G1#G
650 PLAY"D3G1G:F#A:#A3#A1#A
660 PLAY"O1G#G#AB::G3G1G
670 PLAY"O3C3C1C:#D3R:#G3#G1#G
680 PLAY"C3#D1#D:#DG:#G3#G1#G
690 PLAY"D3D1:F4:#A3#A1
700 PLAY"#D#D3:G:#A#A3
710 PLAY"F1F:#G3:#A1#A
720 PLAY"#DDC#D:G1F#DG:O1C3C1C
730 PLAY"DCO2#DD:F#DO1GF:C3C1C
740 PLAY"C#DDC:#DGF#D:C3C1C
750 PLAY"::CCCC
760 PLAY"O3C3C1C:O2#D3R:OO#G3#G1#G
770 PLAY"C3G1G:#DO3C:#G3#G1#G
780 PLAY"F3F1:O2#A4:#A3#A1
790 PLAY"DD3:F:#A#A3
800 PLAY"O2#A1#A:D3:#A1#A
810 PLAY"GG4:D3R:G3G1G
820 PLAY"B1B4:DR:F3F1F
830 PLAY"O3C1C4:GR:#D3#D1#D
840 PLAY"D1D4:GR:D3D1D
850 NEXT
860 LOCATE 8,12:PRINT"*** END ***":PAUSE300
```

★うちのカメはバックする。(山形県鶴岡市・山口　寛16才)……【**編集長**：うちのカゲはバッドする。**影**：ジャンジャンと…。**編**：もしかして，マイケルジャクソンのＢＡＤをおどってるつもり？**影**：編集長のせるから。】

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

MSX/MSX2(16K以上)用

♪パソコンゲーム♪

メルヘンヴェールI

—1～5面のテーマ—

©システムサコム

OSC

■内容はほとんどないよ～ん

メルヘンヴェールＩの１～５面のテーマ曲です（とはいっても１曲ですよ！）。メルヘンヴェールの曲はテレホン・サービスでしか聞いたことがないので苦労しました(悲しい‼)。

■プログラムは何グラム？

ソフト・エンベロープを使ってますので，リストはキタナイです（ガマンしてください)。ＭＳＸはＭＭＬが遅いので，ソフトウエア・エンベロープをだすのはただごとではありません。音のズレをカバーするのもツライところです。しかし，ソフト・エンベロープを使っただけあって，とても美しいハーモニーをだせました。多少原曲より遅いですが，ＭＳＸの限界なのでカンベンしてください。

なお，ＳＴＯＰさせるまでループしていますが，これが気に入らない人は，1360行をカットしてください。なにしろ原曲がループしてるかどうかも知らないので……。スコアはループしてませんが……。

■？？？

ＲＵＮしてからあることをするとメッセージがでます。

プログラムを見ればすぐにわかりますが，とてもカゲキなメッセージです。

■私に終わりはない

ボクは今までにいくつものＶＧＭをパソコンで作っているが，どれも長すぎてベーマガには送れない！　音楽やＦＭ音源，パソコンについてはＹＫ-2さんと同じくらいのウデだと自負します。次回は，ＦＭ77ＡＶでアウトランでも送ろうと思うので楽しみに(？)待っていてください‼

★

GORRY先生より一言

いや，美しいですね。ＰＣ-8801で，この曲を聞いたときもそう思いました。それで友達からＸ１用のを借りてプレイしたのですが，ＢＧＭがない‼ということで，３分でやめてしまった，なつかしいゲームです。プログラムのほうですが，テンポを少し修正させていただきました。このほうがいいと思います。

メルヘンヴェールＩ—１～５面のテーマ—のプログラム・リスト

```
10 COLOR1,10,3:SCREEN1:KEYOFF:CLS
20 READ X,Y,M$:IF X=-1 THEN 1000
30 LOCATE X,Y:PRINT M$:GOTO 20
40 DATA 6,4,Marchen Veil 1,10,6,Scene 1-5 Theme
50 DATA 2,9,(C)SYSTEM SACOM
60 DATA 2,11,MSX PROGRAMMED By OSC.
70 DATA 9,16,For MSX/2
80 DATA -1,-1,*
90 '
1000 '*** 1-5 SCENE BGM ***
1010 IF INKEY$=" " THEN 1380
1020 PLAY "T150L16","T150L8","T150L8"
1030 PLAY"R8O5V10DV8DV10F#V8F# V10F#V8F#V10EV8EV10F#V8F#V10GV8GV10F#V8F#V10GV8G"
,"R8R16R16R16R16 O4V10DV9DV8DV10BV9BV8B","R8"
1040 PLAY"V10F#8V9F#8V8F#8V10EV8EV10DV8DV10C#V8C# O4V10BV8BO5V10C#V8C#V10DV8DV10
EV8EV10DV8DV10C#V8C#","V10DV9DV8DV10DV9DR8 O3V10GV9GV8GV10AV9AV8A","O4V10BV9BV8B
R8R8R8 R8"
1050 PLAY"V10D8V9D8V8D8V10F#V8F#V10GV8GV10F#V8F#","R8R8V10O4DV10DV9DV8D","R8"
1060 PLAY"V10EV8EV10F#V8F#V10EV8EV10DV8DV10EV8EV10DV8D V10C#V8C#V10DV8DV10C#V8C#
O4V10AV8AV10GV8GV10AV8A","V10C#V9C#V8C#O3V10BV9BV8B V10AV9AV8AV10F#V9F#V8F#","R8
"
1070 PLAY"V10BV8BO5V10C#V8C#V10DV8DV10EV8EV10F#V8F#V10GV8G V10F#8V8F#8V10D8V9D8V
10A8V8A8","O3V10GV9GV8GV10AV9AV8A O4V10DV9DV8DV7DR8V10F#16V8F#16","R8"
1080 PLAY"O5V10B8V8B8V10BV8BV10O6C#8V8C#8V10C#V8C# V10D8V8D8V10D8V8D8O5V10F#8V8F
#8","R8V10O4GV8GR8V10AV8AV10DV9DV8DR8O3V10A16V8A16","R8R8R8R8R8V10O5F#V8F#V10F
#16V8F#16V10F#16V8F#16R8"
1090 PLAY"O5V10G8V8G8V10GV8GV10A8V8A8V10AV8AV10F#8V8F#8V10D8V9D8O4V10A8V8A8","R8
O3V10BV8BR8O4V10C#V8C# V10DV9DV8DV7DR8V10F#16V8F#16","R8"
1100 PLAY"O4V10B8V8B8V10BV8BO5V10C#8V8C#8V10C#V8C#V10F#8V8F#8R8R8V10A8V8A8","R8O
```

★お見合い…つぐ美：ご趣味は？影：仕事をさぼることです。つぐ美：……。(埼玉県春日部市・問いつめてしまえば…14才)……【つぐ美：いつまでたっても結婚できないわけだ。影：私にはつぐ美ちゃんが(バコーン)。】

```
4V10GV8GR8V10AV8AV10DV8DV10DV9DR8O3V10A16V8A16","R8"
1110 PLAY"O5V10G8V8G8V10GV8GV10E8V8E8V10EV8EV10F#8V8F#8V10D8V9D8V10A8V8A8","R8O3
V10BV8BR8O4V10C#V8C#V10DV9DV8DV7DR8R8","R8"
1120 PLAY"O5V10F#V8F#V10GV8GV10AV8AV10EV8EV10F#V8F#V10GV8GV10F#8V8F#8V10D8V9D8O6
V10D8V8D8","O4V10DV9DV8DO3V10AV9AV8AV10O3DV9DV8DV7DR8R8","R8"
1130 PLAY"O5V10BV8BO6V10C#V8C#V10DV8DO5V10E8V9E8V8E8V10D8V8D8V10DV8DV10DV8DV10C#
V8C#O4V10BV8B","O4V10G8V9G8V8G8O3V10A16V8A16V10B16V8B16O4V10C#16V8C#16V10DV9DV8D
V10DV9DV8D","O4V10BV9BV8BO5V10C#V9C#V8C#R8"
1140 PLAY"O4V10AV8AV10BV8BV10AV8AV10GV8GV10AV8AV10GV8GV10F#V8F#V10EV8EV10DV8DO5V
10AV8AV10GV8GV10F#V8F#","O3V10AV10AV9AV9AV8AR8R8R8","R8"
1150 PLAY"O5V10GV8GV10F+V8F+V10EV8EO4V10AV8AV10BV8BO5V10C+V8C+V10D8V8D8V10D8V8D8
V10A8V8A8","O4V10GV9GV8GO3V10AV9AV8AO4V10DV9DV8DV7DR8V10C#16V8C#16","R8"
1160 PLAY"O5V10DV8DV10C#V8C#V10DV8DV10EV8EV10F+V8F+V10GV8GV10F#8V8F#8V10D8V9D8V1
0E8V8E8","V10O3BV9BV8BV10AV9AV8AO4V10DV9DV8DV7DV10GV8G","R8"
1170 PLAY"V10F#V8F#V10GV8GV10F#V8F#V10EV8EV10DV8DV10C#V8C#V10D8V8D8V10D8V9D8V10A
8V8A8","V10AV9AV8AO3V10AV9AV8AO4V10DV9DV8DV7DR8V10F#16V8F#16","R8"
1180 PLAY"O5V10B8V8B8V10BV8BO6V10C#8V8C#8V10C#V8C#V10D8V8D8V10D8V9D8R8O4V10AV8A"
,"O4R8V10GV8GR8V10AV8AV10DV9DV8DV7DO3V10AV8A","R8R8R8R8R8R8O5V10F#V8F#V10F#16V8F
#16V10F#16V8F#16V10F#V8F#"
1190 PLAY"O4V10GV8GV10BV8BV10GV8GV10AV8AO5V10C+V8C+O4V10AV8AO5V10D8V9D8V8D8V10F#
V8F#V10GV8GV10F#V8F#","O4V10GV8GV10G16V8G16V10AV8AV10A16V8A16V10F#V8F#V10DV9DV8D
V7D","R8"
1200 PLAY"O5V10EV8EV10F#V8F#V10EV8EV10G#V8G#V10F#V8F#V10G#V8G#V10AV8AV10G#V8G#V1
0AV8AV10BV8BV10AV8AV10BV8B","O4V10C#V9C#V8C#O3V10EV9EV8EV10AV9AV8AO4V10DV9DV8D",
"R8"
1210 PLAY"V10BV8BV10AV8AV10BV8BO6V10C#V8C#O5V10BV8BO6V10C#V8C#V10D8V8D8V10DV8DR8
R8R8","O4V10GV9GV8GV10AV9AV8AV10DV9DV8DO3V10A16V8A16O4V10D16V8D16O3V10A16V8A16",
"R8R8R8R8R8R8O5V10F#V8F#V10F#16V8F#16R8"
1220 PLAY"O6V10D8V8D8V10DV8DV10D8V8D8V10DV8DV10D8V9D8V8D8R8R8R8","O4R8V10DV8DR8V
10GV8GR8R8V10D16V8D16O3V10A16V8A16O4V10D16V8D16O3V10A16V8A16","O5V10F#V8F#V10F#1
6V8F#16V10GV8GV10G16V8G16V10F#V9F#V8F#R8R8R8"
1230 PLAY"O6V10D8V8D8V10DV8DV10C#8V8C#8V10C#V8C#V10D8V9D8V8D8R8R8R8","R8V10O4DV8
DR8V10O3AV8AO4V10DV8DV10D16V8D16O3V10A16V8A16O4V10D16V8D16O3V10A16V8A16","O5V10F
#V8F#V10F#16V8F#16V10AV8AV10A16V8A16V10F#V9F#V8F#R8R8R8"
1240 PLAY"O6V10D8V8D8V10DV8DV10C#8V8C#8V10C#V8C#O5V10B8V8B8V10BV8BV10A8V8A8V10AV
8A","R8O4V10DV8DR8O3V10AV8AR8O4V10GV8GR8V10DV8D","O5V10F#V8F#V10F#16V10F#16V10AV
8AV10A16V8A16V10GV8GV10G16V8G16V10F#V8F#V10F#16V8F#16"
1250 PLAY"O5V10G8V8G8V10GV8GV10A8V8A8V10AV8AV10F#8V9F#8V8F#8R8R8R8","R8O3V10AV8A
R8O4V10AV8AR8R8V10D16V8D16O3V10A16V8A16O4V10D16V8D16O3V10A16V8A16","O5V10EV8EV10
E16V8E16V10C#V8C#V10C#16V8C#16V10DV9DV8DR8R8R8"
1260 PLAY"O5V10F#8V8F#8V10F#V8F#V10E8V8E8V10EV8E","R8O4V10DV8DR8O3V10AV8A","O5V1
0DV8DV10D16V8D16V10C#V8C#V10C#16V8C#16"
1270 PLAY"O5V10D8V8D8V10DV8DV10C+8V8C+8V10C+V8C+O4V10B8V8B8V10BV8BO5V10C+8V8C+8V
10C+V8C+","R8O4V10DV8DR8V10O3AV8AR8V10O4DV8DR8O3V10AV8A","O4V10BV8BV10B16V8B16V1
0AV8AV10A16V8A16V10GV8GV10G16V8G16V10AV8AV10A16V8A16"
1280 PLAY"O5V10F#8V9F#8V8F#8R8R8R8O6V10DV8DO5V10BV8BO6V10CV8CO5V10BV8BV10AV8AV10
GV8G","O4V10F#V8F#V10D16V8D16O3V10A16V8A16V10O4D16V8D16O3V10A16V8A16O4V10DV9DV8D
V10GV9GV8G","O5V10DV9DV8DR8R8R8O5V10B16B16V9G16G16V8A16A16V10G16G16V9F#16F#16V8E
16E16"
1290 PLAY"O5V10F#8V8F#8V10D8V9D8V10E8V8E8","O4V10DV9DV8DV7DV10C#V8C#","O5V10DV8D
O4V10BV9BV10O5C#V8C#"
1300 PLAY"O5V10F#V8F#V10GV8GV10F#V8F#V10EV8EV10DV8DV10C#V8C#V10D8V8D8V10D8V8D8V1
0A8V8A8","O4V10DV9DV8DO3V10AV9AV8AO4V10DV9DV8DV7DR8V10C#16V8C#16","O5L16V10DV8DV
10EV8EV10DV8DV10C+V8C+O4V10F+V8F+V10AV8AV10F#8V8F#8V10F+V8F+V10F+V8F+O5V10F#8V8F
#8"
1310 PLAY"V10DV8DV10C#V8C#V10DV8DV10EV8EV10F#V8F#V10GV8GV10F#8V8F#8V10D8V8D8V10O
6D8V8D8","O3V10BV9BV8BV10AV9AV8AO4V10DV9DV8DV7DR8R8","O4V10G8V9G8V8G8O5V10C#8V9C
#8V8C#8V10D8V9D8V8D8R8R8R8"
1320 PLAY"O5V10BV8BO6V10C+V8C+V10DV8DV10C+V8C+V10DV8DV10C+V8C+","O4V10G8V9G8V8G8
O3V10A8V9A8V8A8","O5V10G8V9G8V8G8V10E8V9E8V8E8"
1330 PLAY"O6V10D8V8D8V10DV8DV10DV8DV10C+V8C+V10DV8DV10C+V8C+V10DV8DV10C+V8C+O5V1
0BV8BV10AV8AV10BV8B","O4V10DV9DV8DO5V10F+V9F+V8F+V10EV9EV8EV10DV9DV8D","O5V10F+8
V9F+8V8F+8V10F+8V9F+8V8F+8V10AV8AV10BV8BV10AV8AV10GV8GV10F+V8F+V10GV8G"
1340 PLAY"O5V10AV8AV10BV8BV10AV8AV10BV8BV10AV8AV10BV8BV10AV8AV10BV8BV10AV8AO6V10
C+8V9C+8V8C+8","O5V10C#V9C#V8C#O4V10BV9BV8BV10F#V9F#V8F#V10EV9EV8E","O5V10F+V8F+
V10GV8GV10F+V8F+V10GV8GV10F+V8F+V10GV8GV10F+V8F+V10GV8GV10F+V8F+V10GV8GV10F+V8F+
V10GV8G"
1350 PLAY"O6V10D8V9D8V8D8V6D8V4D8V2D8","O4V10D8V9D8V8D8V6D8V4D8V2D8","O5V10F+8V9
F+8V8F+8V6F+8V4F+8V2F+8"
1360 GOTO 1000
1370 END
1380 '*** ???  ***
1390 RESTORE 1430
1400 LOCATE4,22
1410 READ M:IF M=&HFF THEN 1450
1420 PRINT CHR$(M);:GOTO 1410
1430 DATA 238,222,152,234,164,208,176,202,176,224,222,33,144
1440 DATA 243,253,152,144,145,249,150,33,33,255
1450 '
1460 GOTO 1020
1470 '
```

MSX

★影さんはサングラスを取ると，目から体液をとばせるってほんとうですか？（神奈川県相模原市・ＺＡＰ14才）
……【影：私はディオか！　編・Dr.D：♪ア～。影：それはデュオでしょ。くーっ。編：おじょじょ。】

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

♪ビデオゲーム♪

サイコソルジャー

PSYCHO・SOLDIER

—ステージ3&5 BGM—

©SNK

STH-MAI

サイコ・ソルジャーの3面と5面のBGMを作ってみました。1，2，4，6面のBGMはアテナのファミコン・カセットのオマケのテープで聞いたことのある人もいると思いますが，3，5面は一度も聞いたことがない。というような人もいると思います。2曲とも結構ノリのいい曲ですよ。

◉苦労した点

とにかく音取りに苦労しました。テープへの録音状態が非常に悪く，1パート聞き取るのがせいいっぱいだったけど，なんとかがんばって全パート聞き取りました。そのため，まだどこかに音の狂いがあるかもしれません。

◉プログラムについて

テク，というほどでもないけど，テンポ設定のところはYK-2さんのように「POKE　&HE21A，……」とはやらず，Yコマンドを使って直接OPNのタイマを書き換えています。別に両方ともやってることはまったく同じだけど，FM音源のワークエリアをいじくってばかりいると暴走してしまう恐れもあるので……。

◉最後に

僕はかなり前からペンネームをかえながらも，いろんなプログラムを送り続けていましたが，すべてがボツ！ボツ！！ボツ！！！。あれから1年，マシン語をマスターし，FM音源もある程度理解しはじめてきた僕は，今ここに復活します。たとえこのプログラムがまたボツになろうと僕は採用されるまでプログラムを送り続けると思います。

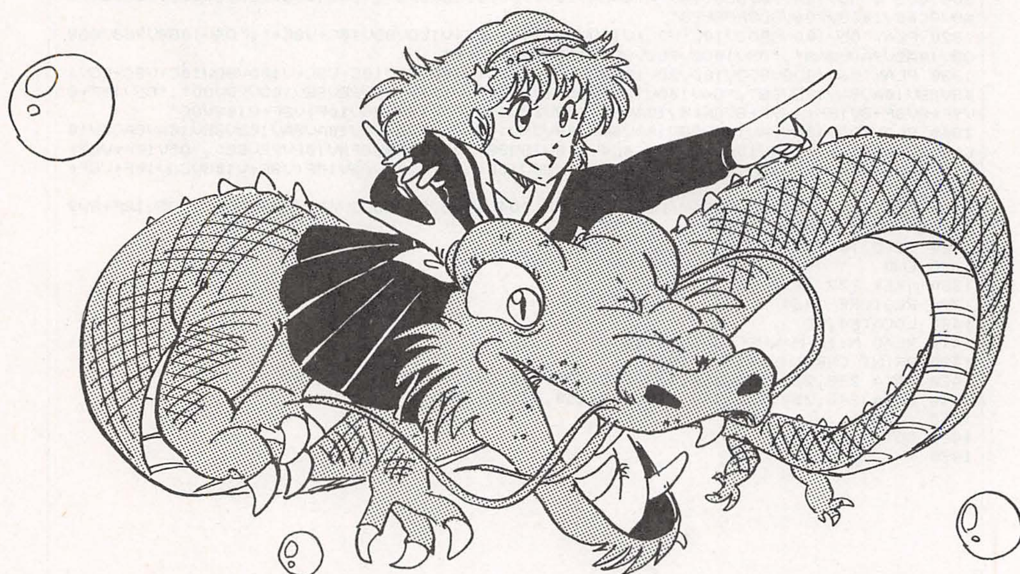
GORRY先生より一言

この曲，うーん，知りません…なんて言ったら怒るだろうな……許してください。来月からはこんなことにならないようにします。本当にごめんなさい。でも，先入観なしで聞いてみるのもいいかも(と言って逃げる…)。事実，はじめて聞いてみてもいい曲だと思いますよ。

YK-2：(突然現れて)うん，SNKの音してる！

★

★



★我が科学部のY先輩は，アウトランで，スタート直後に観客を何人もひき殺してしまうという，つわ者です。(神奈川県川崎市・六田信彦14才)……【影：うん，さすが科学部だ。編：どういう関係があるんですか？】

《リスト1》PSYCHO・SOLDIER―ステージ3BGM―のプログラム・リスト

```
5 'ｻｲｺ･ｿﾙｼﾞｬｰ STAGE 3 BGM  1987/5/21  Programed By STH-MAI
10 NEW CMD
20 GOSUB 640
30 PL$="Y38,182 T128L16":CMD PLAY PL$,PL$,PL$,PL$,PL$
40 A0$="V1305C&C<A>E&E&E&E&E& E&E&EEE&ED&D  C&C<A>E&E&E&E&E& E&E&EEECDC
50 C0$="V1504AAAAAAAA AAAAAAAA AAAAAAAA AAAAAAAA
60 DD0$="RRCRRRC&CRRCRRRC&C":D0$="SM1500Y7,49Y6,40"+DD0$+DD0$
70 EE0$="ABA32R32ARRRRABA32R32ARRRR":E0$="SM150005"+EE0$+EE0$
80 A1$="O4B&B&G>D&D&D&D&D& D&D&DDD&DC&C <B&B&BB&B>DC<B B&B&B>D&D&D&D&D
90 C1$="GGGGGGGG GGGGGGGG FFFFFFFF E&EE&EG&GA&A
100 E1$="GAGGRRRRGAGGRRRRFGFFRRRRGAGG"
110 A2$="O4B&BG>D&D&D&D&D& D&D&D&DDD<(BAG)8 A&A&A>E&E&E&E&E& E&E&E&E&E&ERR
120 C2$="GGGGGGGG GGGGGGGG AAAAAAAA AA L32>EEEEDDDDCCCCL16
130 D2$=DD0$+"RRCRRRC&C RRL32Y6,0CCCCCCCCCCCCL16
140 E2$="GAGGRRRRGAGGRRRR ABAARRRR L32ARBRARAR L16
145 F2$="RRRRRRRRRRRRRRRR RRRRRRRR L32V1203 GA>CEEEGE<GA>CEEEGE
150 A3$="V1505C&C&C&CC&CC&C C&C<B&BA&AG&G G&G&G&G&G&G&G&G E&E&E&EA&AB&B
160 B3$="V1404A&A&A&A&A&A&A&A A&A&A&A&A&A&A&A> E&E&E&E&E&E&E&E RRRR<F&FG&G
170 C3$="O4E+E+E+E+E+E+E+E+ E+E+E+E+E+E+E+E+ CCCCCCCC CCCCCCCC
180 DD3$="Y6,0C&CY6,255CY6,0C Y6,0C&CY6,255CY6,0C":D3$="SM1000"+DD3$+DD3$+DD3$+D
D3$
190 E3$="RRRRRRRR RRRRRRRR RRRRRRRR O6V12EFEFEFEF
200 A4$="O5C&CC&CC&CC&C C&C<B&B>C&CD&D <B&B&B&BB&B&B&B >C&C&C&C<B&B>C&C
210 B4$="O4A&A&A&A&A&A&A&A A&A&A&A&A&A&A&A >D&D&D&DD&D&D&D E&E&E&ED&DE&E
220 C4$="E+E+E+E+E+E+E+E+ E+E+E+E+E+E+E+E+ GGGGGGGG GGGGGGGG
230 A5$="F&F&FE32D32E&E&E&E&E&E&E&EF&FE&E
240 C5$="O4AAAAAAAA AAAAA&AG&G
250 D5$="SM1000"+DD3$
260 E5$="L16RRRRRRRRSM5000L32O4FGABGAB>C<AB>CDCDE&E
270 A6$="O5E&E&E&ED&DC&C C&C&C&CCD&DE D&D&D&D&D<B&BG> E&E&E&E&E&E&E&E
280 C6$="AAAAAAAA FFFFFFFF GGGGGGGG >CCCCCCCC<
285 DD6$="Y6,0CRY6,255CY6,0C Y6,0CRY6,255CY6,0C":D6$="SM1000"+DD6$+DD6$+DD6$+DD6
$
290 A7$="O4A&A&A&AAB&B>C D&D&D&D&D<B&BGA& A&A&A&A&A&A&A&A
300 C7$="AAAAAAAA GGGGGGGG AAAAAAAA AAAAAAAA
310 D7$=DD3$+DD3$+"Y6,0C&CY6,255CY6,0C
320 E7$="O4SM5000L16A&A>C<AEAB>E<B&B>D<BDGA>D<A&ABA L32<AB>CDEFGAB>CDEFGAB>CDEFG
A16L16 SM1500
330 A8$="O4A&A&AAAB&B>C E&E&E&EED&DC C&C&C<BAB&B>C <B&B>C&CC<B&BA
340 B8$="O5E&E&E&E&E&E&E&E E&E&E&E&E&E&E&E< A&A&A&A&A&A&A&A A&A&A&A&A&A&A&A
350 C8$="A&A&AAA&A&AA A&A&AAA&A&AA F&F&FFF&F&FF F&F&FFF&F&FF
355 E6$="SM5000L16O5E&EC<AEA>C&C F&FD<BFB>DF G&G<BGDG>G&G EC<EG>GEDC SM1500
360 A9$="O4G&G&GGGB&BB> D&D&D&D<B&BG&G> C&C&C&CD&D&D&D E&E&E&E&E&E&E&E
370 B9$="O5D&D&D&D&D&D&D&D D&D&D&D&D&D&D&D C&C&C&C<B&B&B&B> C&C&C&C&C&C&C&C
380 C9$="G&G&GGG&G&GG G&G&GGG&G&GG A&A&AAA&A&AA A&A&AAAAAA
390 AA$="O4RRRRGB&BB> D&D&D&D<B&BG&G> RRRCCDEF& F&F&F&FE&EE&E
400 BA$="O5V15C&C&C&C&C&C&C&C <G&G&G&G>D&DD&D <G&G&G&G&G&G&G&G> C&C&C&C<B&BB&B
410 CA$="F&F&FFF&F&FF G&G&GGG&G&GG >C&C&CCC&C&CC< E&E&EEE&E&EE
420 AB$="O4A&A&A&A&A&A&A&A &A>E&EDCD&DE< A&A&A&A&A&AL32AAAAL16 A&A&A&A&A&AA&A
430 BB$="O5A&A32G32A&A&A&A&A&A& A&A&A&A&A&A&A&A& A&A&A&A&A&AL32AAAAL16 A&A&A&A&A
&A&A&A
440 CB$="A&AA&AA&AA>E< A&AA&AA&AA>E< F&FF&FF&FF>C< F&FF&FFC<BA>
450 AC$="O4A&A&A&A&A&A&A&A &A>E&EDCD&DE< A&A&A&A&A&A&A&A B&B>C&CD&DE&E
460 BC$="O5A&A32G32A&A&A&A&A&A& A&A&A&A&A&A&A&A F&F&F&F&F&F&F&F E&EE&EE&EE&E
470 CC$="A&AA&AA&AA>E< A&AA&AA&AA>E< F&FF&FF&FF>C< B&B>C&CD&DE&E
480 CMD PLAY A0$,   ,C0$,D0$,E0$
490 CMD PLAY A1$,   ,C1$,D0$,E1$
500 CMD PLAY A0$,   ,C0$,D0$,E0$
510 CMD PLAY A2$,   ,C2$,D2$,E2$
520 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
530 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D3$
540 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$
550 CMD PLAY A6$,   ,C6$,   ,E6$
560 CMD PLAY A7$,   ,C7$,   ,E7$
570 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D3$
580 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D3$
590 CMD PLAY AA$,BA$,CA$,D3$
600 CMD PLAY AB$,BB$,CB$,D3$
610 CMD PLAY AC$,BC$,CC$,D3$
620 GOTO 480
630 END
640 '
650 DIM BRS%(4,9),BASE%(4,9)
660 '
670 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
680 READ BRS%(X,Y):NEXT Y:NEXT X
690 '
700 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
710 READ BASE%(X,Y):NEXT Y:NEXT X
720 '
730 CMD VOICE BRS%,BRS%,BASE%
740 RETURN
750 '
760 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS
770 DATA 35, 15,  2,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
780 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
790 DATA 31, 10, 22, 13, 10, 20,  0,  1,  0,  0:'OP 1
800 DATA 31,  5, 19, 15, 20, 23,  1,  2,  0,  0:'OP 2
810 DATA 31,  5, 18,  9, 25, 70,  2,  4,  0,  0:'OP 3
820 DATA 31,  5, 17, 12, 15, 95,  1,  1,  0,  0:'OP 4
830 '
840 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS
850 DATA 32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
860 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
870 DATA 31,  8, 27,  9, 22, 28,  3,  6,  3,  0:'OP 1
880 DATA 31,  9, 26,  9, 21, 58,  3,  5,  3,  0:'OP 2
890 DATA 31,  9, 26,  9, 21, 22,  2,  0,  3,  0:'OP 3
900 DATA 31, 10, 28,  9, 15, 73,  2,  1,  3,  0:'OP 4
```

OFコーナーの選考風景

by TEPP

評…ハガキの数が少ないぜ(影)



by はとぽっぽ

評…うん、やってくれるね(編)

★ダブルドラゴンで，ムチを使って女の人をたたいているプレイヤーがいた。「何を考えているんだ。このスケベ」と言ってやった。(広島県安芸郡・**角井康秀13才**)……【影：えっ？……あ，私じゃないのか。ホッ。】

《リスト2》PSYCHO・SOLDIER―ステージ5BGM―のプログラム・リスト

```
5 'ｻｲｺ･ｿﾙｼﾞｬｰ STAGE 5 BGM  1987/6/26  Programed By STH-MAI
10 NEW CMD
20 GOSUB 680
30 PL$="Y38,215 T132L16":CMD PLAY PL$,PL$,PL$,PL$,PL$
40 A0$="V10L16O4G+F+EC+<B>C+D+E >G+A+B>ED+C+<BG+ <G+F+EC+<B>C+D+E >G+A+B>C+D+EF+
B07C+&C+<B&BA+&A+G+&G+ >C+&C+&C+&C+<F+&F+&F+&F+ >C+&C+C+&C+&C+&C+<A+&A+ &A+&A+&A
+&A+RRRR
50 BB0$="G+&G+&G+&G+G+&G+&G+G+ G+&G+G+&GG+RRR":BBB0$="F+&F+&F+&F+F+&F+&F+F+ F+&F
+F+&F+F+RRR"
60 B0$="O4V12"+BB0$+BB0$+BBB0$+BBB0$
70 C0$="V15O4L8G+&G+F+&F+E&ED+&D+ G+&G+F+&F+E&ED+&D+ F+&F+E&ED+&D+C+&C+ F+&F+E&E
D+&D+C+&C+
80 EE0$="RD+16R16R<G+16R16RG+16R16B16R16>D+16R16
90 EEE0$="V13O5L8RC+16R16R<F+16R16RF+16R16A+16R16>C+16R16
100 E0$="V12L8O5"+EE0$+EE0$+EEE0$+EEE0$
110 A1$="O5G+>D+F+G+F+D+C+EED+ED+EF+G+F+ <G+>D+F+G+F+D+C+E F+D+C+E<G+>D+F+G+ <F+
>C+EF+EC+<B>D+ EC+<B>D+<F+>C+EF+ A+G+F+EG+F+ED+ F+ED+C+<BA+G+F+
120 BB1$="E&E&E&EE&E&EE E&EE&EERRR":BBB1$="D+&D+&D+&D+D+&D+&D+D+ D+&D+D+&D+D+RRR
"
130 B1$=BB1$+BB1$+BBB1$+BBB1$
140 C1$="E&ED+&D+C+&C+<B&B>E&E D+&D+C+&C+<B&B> D+&D+C+&C+<B&BA+&A+ >D+&D+C+&C+<B
&BA+&A+
150 A2$="L8V14RRRO6EV10E&E&E&E RRRV14EV10E&E&E&E RRRV14D+V10D+&D+&D+&D+ RRRV14D+
V10D+&D+&D+&D+
160 E1$="L4O4REF+G+REF+G+ RD+EF+RD+EF+
170 A3$="L16O4F+E+D+C+D+E+F+G+ >>G+RG+RG+F+ED+ G+F+ED+F+ED+C+ D+C+D+ED+C+<BA+ G+
A+>C+D+<A+B>D+G+ BRBRBRG+F+
180 B2$=BB0$+BB0$+BB0$
190 CC2$="G+&G+F+&F+E&ED+&D+":C2$="O4"+CC2$+CC2$+CC2$+"L8<V13G+G+G+G+ G+G+G+G+
200 E2$="RRRR RRRR RRRRL16V13O3G+A+>C+D+<V12G+A+>C+D+ <V10G+A+>C+D+<V8G+A+>C+D+
210 D1$="L4 RRRR RRRR RRRR Y7,49Y6,0S0M2300 RCRC"
220 D2$="S0M2300L16Y7,49Y6,0CCCC&CC&C&C O3S0M900Y7,48F+F+F+F+C+C+C+C+<RBBBBBRRY7
,49C&CY7,48>F+F+F+F+C+C+C+C+
230 'C3$="L16RRRRRRRR V15O3F+F+F+F+C+C+C+C+<RBBBBBRRRR>F+F+F+F+C+C+C+C+
240 D2$="S0M2300L16Y7,49Y6,0CCCC&CC&C&C S0M400CCCCCCCC CCCCCRS0M2300C&C S0M400CC
CCCCCCS0M2300
250 A4$="L16O5G+F+G+A+B&B&B&B& B&B&B&BB&B>C+&C+ D+C+<BA+BA+G+F+ G+F+D+C+D+&D+&D+
&D+ A+G+A+B>C+&C+&C+&C+ &C+&C+&C+&C+C+&C+D+&D+ ED+C+<B>C+<BA+G+ A+&A+G+&G+F+&F+&
F+&F+
260 B4$="L8V10L8BBBRBRBRB BBRBRBRB A+A+RA+RA+RA+ A+A+RA+RA+RA+
270 CC4$="V15L8G+.G+16D+F+&F+G+G+R":CCC4$="F+.F+16C+E&EF+F+R"
280 C4$="O4"+CC4$+CC4$+CCC4$+CCC4$
290 DD4$="S0M2300Y7,48BR Y7,49S0M900CR S0M2300Y7,48BR S0M900Y7,49CR":D4$="L8O4"+
DD4$+DD4$+DD4$+DD4$
300 A5$="O4L4E&E&E&E>A+&A+&A+&A+B&B&B&B>D+D+D+D+
310 B5$="EERERERE A+A+RA+RA+RA+ EERERERE D+D+RD+RD+RD+
320 C5$="O4E.E16<B>C+&C+EER F+.F+16C+D+&D+F+F+R E.E16<B>C+&C+EER D+.D+16<A+>C+&C
+D+D+
330 E5$="L4RRRR RRRR L16V13O6D+C+<BA+>C+<BA+G+ BA+G+F+BA+G+F+
340 A6$="O5V13L8B&B&B&B&BA+&A+B >C+&C+&C+&C+<F+&F+&F+&F+ >E&E&E&E&ED+&D+C+ D+&D+
&D+&D+<B&B&B&B
350 B6$="O4RRB&BRB&B&B RRA+&A+RA+&A+&A+ RRG+&G+RB&B&B RRB &B RB &B &B
360 C6$="O4E&ERE&ERRRF+&F+RF+&F+RRR >C+&C+RC+&C+&C+RR<G+&G+RG+&G+&G+
370 E6$="O3G+A+B>C+D+<BA+G+> G+EC+<G+>BG+E<B A+B>C+D+EC+<BA+ >A+F+D+<A+>>C+<A+F+
C+ C+D+F+G+F+ED+C+32R32 C+D+F+G+F+ED+C+ <G+B>D+G+F+D+C+<B> D+<BG+F+>G+D+<BG+
380 EEE6$="O4C+D+F+G+F+ED+C+32R32 C+D+F+G+F+ED+C+ <G+B>D+G+F+D+C+<B> D+<BG+F+>G+
D+<BG+
390  A7$="A+B>C+D+EF+(G+F+E)4 D+&D+&D+&D+&D+&D+>L16D+ED+C+ L8D+&D+&D+&D+&D+&D+L1
6 <G+G+G+G+
400 B7$="O4RRA+&A+RA+&A+&A+ D+&D+&D+&D+RRRD+16D+16D+&D+&D+
410 C7$="F+.F+16C+E&EF+F+R D+.D+16<A+>C+&C+D+D+R D+.D+16<A+>C+D+D+D+D+
420 DD6$="S0M500C&CS0M2300C&C S0M500C&CS0M2300C&C"
430 D6$=DD6$+DD6$+DD6$+DD6$
440 D7$=DD6$+DD6$+DD6$
450 A8$="L8RB&BG+B&BG+&G+ F+F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+ RB&BG+B&BG+&G+ F+F+&F+&F+&F+&F+
F+.F+16
460 B8$="O5EERREERR F+F+RRF+F+RR EERREERR F+F+RRF+F+RR
470 CC8$="E.E16<B>D+&D+EER F+.F+16C+E&EF+F+R":C8$=CC8$+CC8$
480 EE8$="L4RRRR O3L16CC+D+EF+G+A+B> C+F+A+>C+<G+A+>C+F+":E8$=EE8$+EE8$
490 A9$="L4G+&G+&G+&G+L16
500 B9$="L16O6G+F+ED+C+<BA+G+F+ED+C+<BA+G+F+ED+C+<BA+G+L4<A+&A+L16
510 C9$=CC4$+CC4$
520 D9$="L8"+DD6$+"L16CCCC&C&C&CC C&C&C&CC&C&C&C
530 CMD PLAY "V10L16O4G+A+B>C+<B>C+D+G+
540 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,    ,E0$
550 CMD PLAY A1$,B0$,C0$,    ,E0$
560 CMD PLAY A2$,B1$,C1$,    ,E1$
570 CMD PLAY A3$,B2$,C2$,D1$,E2$
580 CMD PLAY    ,    ,    ,D2$
590 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$
600 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D4$,E5$
610 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,"V10G+F+G+"
620 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D4$,E5$
630 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$
640 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$
650 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D6$,E8$
660 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$
670 GOTO 530
680 DIM BRS%(4,9),BASE%(4,9)
690 '
700 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
710 READ BRS%(X,Y):NEXT Y:NEXT X
720 '
730 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
740 READ BASE%(X,Y):NEXT Y:NEXT X
750 '
760 CMD VOICE BRS%,BRS%,BASE%
770 RETURN
780 '
790 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS
800 DATA 35, 15,  2,  0, 00,  0,  0,  0,  0,  0
810 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
820 DATA 31, 10, 22, 13, 10, 20,  0,  1,  0,  0:'OP 1
830 DATA 31,  5, 19, 15, 20, 23,  1,  2,  0,  0:'OP 2
840 DATA 31,  5, 18,  9, 25, 70,  2,  4,  0,  0:'OP 3
850 DATA 31,  5, 17, 12, 15, 95,  1,  1,  0,  0:'OP 4
860 '
870 '    AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS
880 DATA 32, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
890 '    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
900 DATA 31,  8, 27,  9, 22, 28,  3,  6,  3,  0:'OP 1
910 DATA 31,  9, 26,  9, 21, 58,  3,  5,  3,  0:'OP 2
920 DATA 31,  9, 26,  9, 21, 22,  2,  0,  3,  0:'OP 3
930 DATA 31. 10, 28,  9, 15, 73,  2,  1,  3,  0:'OP 4
```

★シャンプーをボディ・シャンプーとまちがえて使ってしまったおつけものです。体がなめくじみたいでした。
（愛媛県松山市・**石田智広14才**）……**【影：私なんか，ヘアクリームを歯みがきことまちがったことがあるぞ。】**

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0, V2.0)用

♪ビデオゲーム♪

TOY POP(トイ ポップ)

—ネーミングBGM—

©(株)ナムコ

谷川　貴

内　容

ナムコのビデオゲーム,"TOY POP"知ってます？　このゲームのネーミングのBGMが気に入ったので,X1にプログラムしました。"TOY POP　ネーミング　BGM"です。

テクニック

ぼくは,PLAY文で,"V16"を使うのが大きらいです（ときどき使うけど)。そこで,ひんぱんにボリューム操作をして,ソフトウエアでエンベロープを表現しています。

その他

今回のプログラム（はじめてですが…）では,PLAY文で音をだしています。これだと,トレモロはできるけど,ビブラートはきれいにできません(ね?)。つぎはSOUND文を使って,ハイテクなプログラムを送ろうと思います。

P.S FM音源ドライバーにも挑戦します！

★

★　★

GORRY先生より一言

こんにちは,GORRYです。X1なら私におまかせ！

さて,このTOY POP私は原曲を聞いたことはありませんが,ソフト・エンベロープをフルに使ったすばらしい曲です。プログラムもそんなに長くはありません。ぜひ打ち込んでみてください。PSG,FM音源ともにすばらしいプログラムをお待ちしています。

TOY POP—ネーミングBGM—のプログラム・リスト

```
100 '
110 SOUND 7,56:PLAY "O5R1:O4R1:O4R1":PLAY 141
120 B1$="O4V14D1V11DV9DV7DV13#AV11#AV8#AV6#AV13B5:"
130 B2$="O4V14-A1V11-AV9-AV7-AV13#GV11#GV8#GV6#GV13A5:"
140 C1$="O4R5V14#F1V12#FV9#FV7#FV14#F5"
150 C2$="O4R5V14E1V12EV9EV7EV14E5"
160 D1$="V13O6A1#FA#FA#FA#FA#FA#F"
170 X1$=B1$+C1$
180 X2$=B2$+C2$
190 X3$=B1$+D1$
200 X4$=B1$+"B1#FB#FB#FB#FB#FB#F"
210 '
220 FOR I=1 TO 2
230 PLAY"V15#F1V13#F V15GV13G V15#GV13#G"
240 PLAY"V15A5A1V13AV15#FV13#FV15-BV13-BV15#FV13#F:"+X1$
250 PLAY"V15B5B1V13BV15#FV13#FV15#CV13#CV15BV13B:"+X1$
260 PLAY"V15A8:"+X1$
270 PLAY"V15A6A1V13AR5:"+X1$
280 PLAY"V15AA1V13AV15#FV13#FV15-BV13-BV15#FV13#F:"+X1$
290 PLAY"V15B5B1V13BV15#AV13#AV15AV13AV15GV13G:"+X1$
300 PLAY"V15#C8:"+X2$
310 PLAY"V15#C6#C1V13#CR5:"+X2$
320 PLAY"V15B5B1V13BV15GV13GV15-BV13-BV15GV13G:"+X2$
330 PLAY"V15+#C5+#C1V13+#CV15+CV13+CV15BV13BV15AV13A:"+X2$
340 PLAY"V15#C8:"+X2$
350 PLAY"V15#C6#C1V13#CV15C4:"+X2$
360 PLAY"V15-B5-B1V13-BV15-#AV13-#AV15-BV13-BV15GV13G:"+X2$
370 PLAY"V15-B6-B1V13-BV15-#A4V13-#A1:"+X2$
380 PLAY"V15-A8:"+X1$
390 PLAY"V15-A6-A1V13-AR5:"+X1$
400 PLAY"V15A5A1V13AV15#FV13#FV15-BV13-BV15#FV13#F:"+X3$
410 PLAY"V15B5B1V13BV15#FV13#FV15#CV13#CV15BV13B:"+X4$
420 PLAY"V15A8:"+X3$
430 PLAY"A5A1V13AV15#FV13#FV15GV13GV15#GV13#G:"+X3$
440 PLAY"V15A5A1V13AV15#FV13#FV15-BV13-BV15BV13B:"+X3$
450 PLAY"V15+C5:V13D1V11DV9DV7D:+C1#F+C#F"
460 PLAY"+C1V13+CV15+DV13+D:V13#AV11#AV8#AV6#A:+C#F+C#F"
470 PLAY"V15+E1V13+EV15+DV13+D:V13+C5:+C#F+C#F"
480 PLAY"V15B5:V13G1V11GV9GV7G:BGBG"
490 PLAY"B5:V13+#DV11+#DV8+#DV6+#D:BGBG"
500 PLAY"B4V13B1:V13+E5:BGBG"
510 PLAY"V15+#C5:V13#F1V11#FV9#FV7#F:+#C#F+#C#F"
520 PLAY"+#C:V13+#DV11+#DV8+#DV6+#D:+#C#F+#C#F"
530 PLAY"+#C4V13+#C1:V13+E5:+#C#F+#C#F"
540 PLAY"V15+D5:V13-B1V11-BV9-BV7-B:V14+DV12+DV14BV12B"
550 PLAY"+D1V13+DV15+DV13+D:V13#FV11#FV8#FV6#F:V14#FV12#FV14BV12B"
560 PLAY"V15+#CV13+#CV15+DV13+D:V13B5:V14+DV12+DV14BV12B"
570 PLAY"V15+E5:V13-#A1V11-#AV9-#AV7-#A:V14+EV12+EV14#AV12#A"
580 PLAY"+E1V13+EV15+EV13+E:V13#FV11#FV8#FV6#F:V14#FV12#FV14#AV12#A"
590 PLAY"V15+DV13+DV15+EV13+E:V13#A5:V14+EV12+EV14#AV12#A"
600 PLAY"V15+#F5:V13-A1V11-AV9-AV7-A:V14+#FA+#FA"
610 PLAY"+#F4V13+#F1:V13#FV11#FV8#FV6#F:+#FA+#FA"
620 PLAY"V15+D4V13+D1:V13B5:+#FA+#FA"
630 PLAY"V15A5:V13-A1V11-AV9-AV7-A:+#FA+#FA"
640 PLAY"A1V13AV15AV13A:V13#GV11#GV8#GV6#G:+#FA+#FA"
650 PLAY"V15#GV13#GV15AV13A:V13A5:+#FA+#FA"
660 PLAY"V15B5:V13-G1V11-GV9-GV7-G:BGBG"
670 PLAY"B1V13BV15#AV13#A:V13#DV11#DV8#DV6#D:BGV14#AV12#A"
680 PLAY"V15BV13BV15+DV13+D:V13E5:+V14BV12BV14+DV12+D"
690 PLAY"V15+#C5:V13-A1V11-AV9-AV7-A:+#CA+#CA"
700 PLAY"+#C1V13+#CV15#BV13#B:V13#GV11#GV8#GV6#G:+#CAV14#BV12#B"
710 PLAY"V15+#CV13+#CV15AV13A:V13A5:V14+#CV12+#CV14AV12A"
720 PLAY"V15+D5:V13D1V11DV9DV7D:V14+DA+DA"
730 PLAY"+D:V13#AV11#AV8#AV6:+DA+DA"
740 PLAY"+D:V13B5:+DA+DA"
750 PLAY"+D4V12+D1RR:V13D1V11DV9DV7DRR:V14+DV11+DV9+DV6+DRR"
760 NEXT
```

★というところで,今月の笑点をおひらきに致します。拍手,拍手。(千葉市・**エグチエグオ13才**)……【**影**：チャンチャラチャチャチャチャチャ,ウンチャンチャン,ピー。ここでお笑いを一席。**つぐ美**：もう終わったんです。】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

編：11月号で募集した「あくせすroom新企画」のほうはどうですか？

Dr.D：う〜ん！ ハガキのほうはボチボチきているようだが，内容のほうはまだこれといったものはきていないゾ!!

影：困ったもんだなあ〜

編集長：そこで，新企画のアイデアを採用した人に賞品として，あのまぼろしのベーマガ・バッチとゲーム・グッズをプレゼントすることに決定しました。

影：どしどし応募してくださいね。

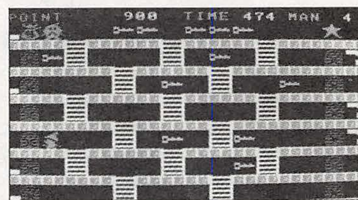
編：さて，それじゃあ，今月のベスト・プログラマーを紹介しましょう。

Dr.D：今月のベスト・プログラマーはMSX用「MAGNET FLOOR」を作ったKAMIDORAくんに決定しました。今回は影くんの推せんだったので影くんにどのような点が良かったのかを話してもらおう。

影：まず斬新なゲーム・アイデアです。鍵が鉄でできていて磁石の影響を受け左右に移動するなど，なかなかユニークなアイデアだと思いませんか？

それにこのリスト。見やすくわかりやすく，しかもある程度短くまとめています。

編：私もプレイしてみましたが，なかなか熱中できるゲームですよ。



▲MAGNET FLOORの画面

Dr.D：そうだな。ゲームというのはグラフィックがきれいであることもさることながら一番重要な要素はプレイしてみて楽しいということじゃ。このゲームは，グラフィックは貧弱に見えるがゲーム自身にはほのぼのとして味があるのじゃ。

明日のSTAR PROGRAMMER紹介
——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

SPACE WAR	新潟市	三富裕明	カンフー	徳島県三好郡	山内　修
地獄の沙汰も金次第	埼玉県鳩ヶ谷市	TOPO	SUPER CHANCE	千葉県印旛郡	伊藤亮二
飛翔朱竜	山形市	KAX-RIVA	ザ・番付表	大阪市	中嶋久博
ゲーム工場'87	東京都日野市	猫野目洋子	MOGURA	千葉市	梶原　大
21ゲーム	北海道室蘭市	澤田紳也	QUICK ATTACK	静岡県富士郡	GIL Jr.
上海	東京都昭島市	久松大輔	プンクチュア	新潟県中頚城郡	大滝剛徳
パンチクン	大阪市	佐々木基貴	HAT-BOY	東京都世田谷区	竹村幸尚
Flack 88	東京都大田区	佐久間伸夫	DEMON EMPIRE	広島市	板垣剛二
HIT HIT	群馬県大田市	江原利郎	SDI	埼玉県入間郡	真篠孝慈
Riglide	北海道札幌市	山崎克敏	FINAL COMBAT	東京都練馬区	志賀賢太

投稿ありがとうコーナー
★62年9月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

浜田麻里／永家宏和／田中謙介／海昆布／鈴木　浩／福井直記／中野博文／中嶋久博／井村英二／はっぴいかなた／ジョンボンジョビ／ナカムラ　ヨシヒト／KAX-RIVA／希望／伊藤亮二／板垣剛二／佐久間伸夫／七対子／梶原　大／RED FALCON／坂本和也／高冨士活雄／山田　充／多田竜二／JIMMY／森本　圭／川山智彦／GIL／小泉聖治／冨松和寛／川本祐史／吉良山義和／瀬納剛史／RUN D.M.C.／安藤幸太郎／古田耕太郎／北沢　修／強力秀幸／江口哉摩人／森内俊爾／数学倶楽部チームくろちゃん／坂本武雄／小園　恒／須川浩志／久羽　康／高崎　晃／本田竜也／三河賢治／EUROPE／難波啓二／新舘大助／増田朗／玉田龍太朗／豊島哲郎／沢田広正／丸山　岳／櫛田琢也／斉藤浩已／小林泰雅／北村幸司／谷　謙二／GAME BANK Soft／EGG MAN／徳永仁史／FANTASY／米田龍生／番場誠／向　信久／奥平博信／高山慎太郎／半田伊吹／阪本正樹／冨岡和生／まき・ろうえる／柴田太郎／高昌ゆうき／長谷川　彰／佐藤能久／げんすい・きだ／森　義則／小野孝臣／SPEED KING／坂口雅一／KTC SOFT／肥後哲也／中村　理／梅地功二／斉藤貴史／お遊びはそこまでだ／平光利浩／関和広／柿野　彰／NAMCO2／駒井健也／野沢浩樹／加藤　豊／高田康司／坂本ピューマ／ZONGMAN／渡辺博／田中信一／渡辺啓介／小池智則／M. S. G.／酒寄正章／4152／岡　健二／石川健一／公森隆夫／花岡　進／竹田　剛／GENESIS／古田秀男／大滝剛徳／横田一成／山本進一／山根義浩／伊藤直広／久村賢幸／小笹龍一／まっぴー／森下恭志／石栗英敏／志賀賢太／宮崎啓介／伊藤博之／岸田光司／米川敏之／Yass／坂井進一／伏谷康則／渡辺　誠／XOR／渡辺　博／山田葉一／NIGHT RANGER／溝口康弘／KENE-A-GAR-GAR／KAMIDORA／YANAGI／寺島隆幸／HEART／中原智博／EMG／F-15／鈴木幹也／川辺　仁／PEEK POKE／河崎利貴／青山尊士／山内　修／橋田晃利／澤田紳也／真田広之

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからもどしどし投稿してくださいネ!!

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

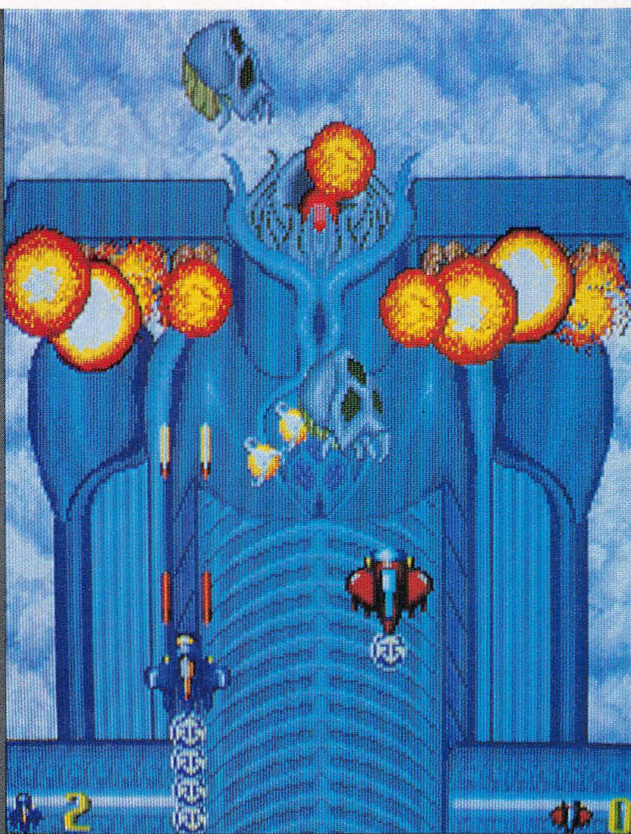
CONTENTS

このコーナーは，ビデオゲームやパソコン・ゲームなど，「スーパー・ソフト」といえるすぐれたゲームソフトを紹介しているページです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム」などの人気コーナーをはじめ，新作のすぐれたゲームを紹介する「特選パソコン・ゲーム」「スーパーソフト・ニュース」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。

ジェミニウイング ©テクモ





ハイドライド完結

驚異のパラレルワールド。

地上、ダンジョン、空中都市、そして未知の空間へ。今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。













★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。

★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。

★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。

★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示(漢字ロム不要、全機種)。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。

★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。

★MSX版、MSX2版はPanasonic製S-RAM カートリッジ(PAC)に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。

★基本内容は3機種とも全く同じ。

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.
創立5周年
記念作品

PC-8801mkII SR〈要2ドライブ〉5"2D・2枚組
¥7,800で 11月21日発売!!

MSX専用〈RAM16K以上〉 MEGA ROM 4メガロム
MSX2専用〈VRAM128K〉 MEGA ROM 4メガロム
MSX、MSX2版は各¥7,800で 12月中旬発売

●MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3 終了認定証をもれなく進呈——!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。なお、ゲーム終了者の中から 先着100名様（各機種毎）に副賞としてステキなT&E製 特製カバー付 表彰状を進呈します。



終了認定証
カバー付表彰状

編

カリ・ユガの光輝

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉 ©1987 T&E SOFT



スペース・シミュレーション・ウォー

"カリ・ユガの光輝"は、ディーヴァストーリー第7弾です。他の6機種と全く異なった本格スペース・シミュレーションです。

星系数30、総惑星数151に及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を設定。惑星はそれぞれ異なる地形を持ち、各種建造物を保有して、各星系における円軌道上を移動しています。

軍事的戦略に加えて、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右します。また、艦隊戦は、16種類の心理係数を持った各艦長が人工知能による戦闘を行ってゆきます。艦長は50人分が登録されており、おのおの性格付けされています。したがって作戦能力も様々で、艦長の任命なども勝敗の分かれ目となってきます。

惑星戦は戦術シミュレーションです。3－D表示される惑星を回転させ、軌道攻撃、地上攻撃を行います。

シナリオにより、ディーヴァのさまざまなシチュエーションを再現可能です。

ディーヴァの最終ストーリー"カリ・ユガの光輝"に御期待下さい。



創立5周年記念作品

PC-9801VM以上・5"2HD
PC-9801UV以上・3.5"2HD
各¥7,800で12月中旬発売!

X1

スーパーレイドック

C 1987 T&E SOFT

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

創立5周年
記念作品

5"2D・2枚組
¥6,800
12月中旬発売



▲オープニングCG

更にS・U・P・E・R

シューティングも進化する――――。

- 640×200ドットの高解像度により、MSX 2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現！（X1 turboのハイレゾリューションにも対応）
- 8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ステージ数は14。
- オプションウェポンは増えて11種類。
- 2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。（1人でもプレイ可能）
- オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- 自機（ネオ・ストーミーガンナー）のスピードを最大3段階に調節OK。
- 途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。
- スーパーレイドック全14ステージをクリアした方にはもれなく、階級章を進呈します。また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着100名様にT&E特製カバー付表彰状を進呈します。



新装備のオプションウェポンで攻撃だ！▶

T&E SOFT
MSX技術の集大成！

MSX RAM 16K以上 MEGA ROM 2メガロム
¥6,800で絶賛発売中！



●MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFTテレフォンサービス ☎名古屋〈052〉776-8500
T&EマガジンNo.15発行中（ハイドライド3開発裏話掲載）!!

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFT 創立5周年特別企画

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して、今年末から来春にかけて創立5周年特別企画を用意しています。

第1弾

創立5周年記念作品4タイトルにはすべて、"T&E SOFT COLLECTION"が付いています。T&E SOFTが1982年から5年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。

この"COLLECTION"は、T&E SOFT 5年間の蓄積が凝縮され、しかも技術的にも、市場的にも、さまざまな面で著しい発展をなしとげたゲームソフト界の「本流」を物語るものとして貴重なものと言えるでしょう。いわば、ゲームソフト史を知る上での必須アイテムです。ぜひご覧になられることをお勧めします。





第2弾

年末発売となります、創立5周年記念作品3タイトル（ハイドライド3、カリ・ユガの光輝、X1スーパーレイドック）には、もれなく"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"が付いています。これは過去5年間のT&E製品の中でとくに人気のあったBGMばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。

なお、このゲームミュージックライブラリーは、3タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。1988年1月1日以降出荷分からは付属されませんので、ご了承下さい。

■ゲームミュージックライブラリー曲名

c 1987 T&E SOFT c 1987 TOSHIBA EMI LIMITED

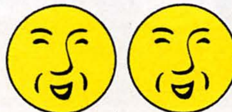
SIDE 1
1. LEGENDS OF STAR ARTHUR
2. HYDLIDE I～HYDLIDE II (MEDLEY)
3. DAIVA a. DAIVA 1 (MAIN THEME)
   b. FLAME OF VLITRA
   c. ASURA'S BLOODFEUD
   d. MEMORY IN DURGA
   e. LIGHT OF KARI-YUGA

SIDE 2
1. SUPER LAYDOCK
   a. THEME MUSIC
   b. BLACK STORMY GUNNER
   c. THE FRONT BASE
   d. B·I·S·H·A·M·O·N·T·E·N
2. HYDLIDE III (THEME MUSIC)

第3弾

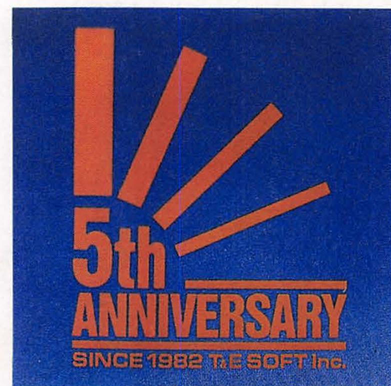
ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に愛された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド3」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド3、ハイドライド2の2本組みでなんと9,990円。限定5千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん特別企画第2弾でお知らせした"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"も付いています。なお、限定版のため品切れの際はご容赦下さい。



創立5周年記念作品はすべて新パッケージとなります。

パッケージも変わります。T&E SOFTの創立5周年記念作品3タイトル（ハイドライド3、カリ・ユガの光輝(98版ディーヴァ)、X1スーパーレイドック）は、すべてT&E特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立5周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。お買い求めの際には、創立5周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。



T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付（年4回） 3 T&Eソフトカタログの無料送付（年2～3回） ④新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発刊 5オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引販売 6会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます ⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。 ■応募要領 ●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

最強のCGツール。

あのピクセル2がグレイドアップ――――!
ピクセル3となって新登場――――!



C 1987 T&E SOFT

この1本でMSX2のオリジナルCGがあなたのものに…………

★ＭＳＸ２の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（３モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの３種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは､ピクセル2と同様、スクリーンモード５（256×212ドット 16色）とスクリーンモード８（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード７（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル２と完全データ互換となっています。
★ピクセル３は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたＴ＆Ｅの最強ＣＧエディターです。

MSX2 RAM64K/VRAM64K/128K 3.5"2DD ¥6,800
好評発売中――!!



★ バージョンアップのチャンス ★

Ｔ＆Ｅソフトでは、ピクセル２をお持ちで２ＤＤのディスク装置を御使用の方にピクセル３へのバージョンアップサービスを行います。（ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。)
ピクセル２のプログラムディスケット（3.5"１ＤＤ）とマニュアルに、バージョンアップ料（送料･手数料込み）2,000円を添えて、住所、氏名、ＴＥＬ、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「Ｔ＆Ｅソフトピクセル２バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。ピクセル３（3.5"２DD）と新マニュアルに交換致します。
●MSXマークはアスキーの商標です。

ATTACK '88 in ALTA

開催のお知らせ

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFT 年末新製品先行発表会

日時／11月15日(日)・午前11時～午後4時
会場／新宿・スタジオアルタ

Ｔ＆ＥＳＯＦＴがユーザーの皆様からの５年間の御愛顧に感謝して、総力をあげて取り組み、開発したハイドライド３、カリ・ユガの光輝、Ｘ１スーパーレイドック等が体験できます。その他、プロミュージシャンによる新作ゲームミュージック演奏をはじめ、盛り沢山の企画を用意しています。
ゲームフリークはもちろん、どなたでも御参加でき、入場は無料です。ぜひ、お誘い合せの上、御来場下さい。

入場無料

新宿東口スタジオアルタに集合だ!!

T&E SOFT 創立5周年記念フェア開催



Ｔ＆ＥＳＯＦＴでは、全国各地のパソコンショップで〝創立５周年記念フェア″を開催します。御来場の方の中から抽選でT&E SOFTオリジナルグッズをプレゼントします。どんどん来て下さいネ。

関東地区●11/21(土)上新電機(J&P渋谷店)
11/22(日)上新電機(J&P町田店)
11/23(祝)西武百貨店(池袋店)

近畿地区●11/14(土)上新電機(J&Pテクノランド)
11/15(日)上新電機(J&Pメディアランド)
11/22(日)上新電機(J&P京都寺町店)
11/23(祝)星電社(Seiden三ノ宮本店・特設会場)

中部地区●11/29(日)栄電社(岡崎店)
12/5(土)栄電社(テクノ豊橋)
12/6(日)栄電社(テクノ名古屋)

中国地区●11/28(土)ダイイチ(パソコンCITY)

九州地区●11/29(日)ベスト電器(福岡本店・7F)

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.15ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)



T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.15請求券 ベーマガ12月号

'87総合カタログ 請求券 ベーマガ12月号

Panasoft / T&E SOFT® INC.

※全て画面写真は開発中のものです。

大興奮!! 総画面数180

各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成!スクロール画面に扉やアップ・ダウンの階段、ワープポイントなど興奮満載!

ド肝を抜くド巨大さだ

キャラクター(アシュギーネ)は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用!敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場!

極めたぞ!! オリジナルBGM全10曲

最高!! スーパーグラフィックス

ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現!

警告!! 2連太陽の謎

画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない!

〈2連太陽〉

(2ステージ画面)

NUCLEAR OF THE NEPENTAS

完成!

新必殺技!
必殺の武器は制御球

アシュギーネの周囲を回るこれが制御球だ!!

見よ。強大な制御球の破壊力!

超リアル!

これが恐怖の戦闘シーンだ

剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!!これはもう実戦さながらの大迫力だ!

剣を刺すとブシュー!と迫力の効果音とともに血しぶき!

剣には、血のりがべったり!!

爆烈する!

データ・ジョイントツール
パナアミューズメントカートリッジ

爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。

爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。
※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

虚空の牙城
↓↑
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
↓↑
復讐の炎

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500

アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード 1

Pana Amusement Cartridge

品番/SW-M001
定価/3,800円
品名/MSXゲーム用 S-RAMカートリッジ
発売/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
RAM容量/8Kbyte
電池寿命/5年間保証

新作体験フェア開催

アシュギーネ事務局 TEL03-297-0135

北海道	そうご電器YES(札幌)	11/21土・22日・23月
	そうご電器旭川店	11/21土・22日・23月
	札幌ナショナルショウルーム	11/21土・22日・23月
群馬	ビッグカメラ高崎東口店	11/21土・22日・23月
東京	ロケット3号店	11/28土・29日
	石丸電気マイコンセンター	11/28土・29日
	ヤマギワテクニカ店	11/21土・22日・23月
	ミナミ電気館	11/14土・15日
	ラオックス中央店	11/14土・15日
	ラオックス蒲田店	11/21土・22日・23月
	西武百貨店池袋店	11/28土・29日
	アムス西武三軒茶屋店	11/14土・15日
	ムラウチ本店	11/21土・22日・23月
	ビッグカメラ東口店	11/22日・23月・28土・29日
	カメラのさくらや新宿本店	11/22日・23月・28土・29日
	カメラのさくらや池袋店	11/22日・23月・28土・29日
	カメラのドイ渋谷店	11/22日・23月・28土・29日
神奈川	エル商会上大岡店	11/22日
	エル商会大和店	11/22日
	エル商会青葉台店	11/22日
静岡	すみやパソコンアイランド	11/28土・29日
静岡	メルパII(浜松)	11/29日
福井	3QPAS店	11/28土
富山	三共	11/29日
愛知	ジャスコ岡崎店	11/22日・23月
	ジャスコ豊田店	11/22日・23月
大阪	上新電機J&Pテクノランド	11/14土・15日
	ニノミヤエレランド	11/22日
	梅田阪神ナショナルショウルーム	11/21土・22日・23月
兵庫	星電社三宮本店	11/14土・15日
	星電社宝塚店	11/14土・15日
	星電社明石本店	11/14土・15日
	星電社姫路本店	11/14土・15日
	ニノミヤ姫路店	11/22日・23月
岡山	ベスト電器岡山店	11/14土・15日
	ダイイチ青江店	11/28土・29日
	ダイイチ倉敷店	11/28土・29日
広島	ダイイチパソコン館本店(広島)	11/28土・29日
	ダイイチ福山店	11/28土・29日
	ダイイチ呉パソコン館	11/28土・29日
	ベスト電器呉パソコン館	11/21土・22日・23月
山口	ダイイチ岩国店	11/28土・29日
鳥取	ダイイチ電視館(倉吉)	11/28土・29日
愛媛	ダイイチパソコンCity(松山)	11/28土・29日
香川	ダイイチ高松店	11/28土・29日
福岡	ベスト電器福岡本店	11/21土・22日・23月
	ベスト電器博多店	11/21土・22日・23月
	ベスト電器西新店	11/14土・15日
	ベスト電器小倉パソコン館	11/14土・15日
	ベスト電器黒崎パソコン館	11/14土・15日
	ベスト電器飯塚パソコン館	11/21土・22日・23月
	ベスト電器久留米パソコン館	11/14土・15日
	ダイイチデオニー(北九州)	11/28土・29日
佐賀	ベスト電器佐賀店	11/14土・15日
長崎	ベスト電器長崎パソコン館	11/21土・22日・23月
	ベスト電器浜の町店	11/14土・15日
	ベスト電器四ヶ町パソコン館	11/14土・15日
熊本	ベスト電器熊本パソコン館	11/21土・22日・23月
大分	ベスト電器大分パソコン館	11/14土・15日
宮崎	ベスト電器宮崎店	11/21土・22日・23月
	寿屋宮崎店	11/14土・15日
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	11/21土・22日・23月
沖縄	ベスト電器那覇パソコン館	11/21土・22日・23月

第2弾 12月上旬新発売

スーパーアクション・アドベンチャー



©1987 CMらんど/MATSUSHITA/T&E SOFT

MSX2(V-RAM 要128K) 2メガROM

SW-M002 ¥6,800

究極のスーパーアクションアドベンチャー登場！

吠えろ、牙!!

Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production

ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった！ そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティカラカスの牙城ギゼマール城へと!!

(企画・開発) (株)ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 TEL.052(773)7770
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター 〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号 TEL.03(475)4721



（地下画面）

※全て画面写真は開発中のものです。

大迫力!! マップサイズは、驚異の240画面

画面はタテ　ヨコ高速スクロールでスピーディ。マップは6ステージで構成され画面数にするとなんと約240画面分の広さに匹敵!!

高感度!! オリジナルBGM全8曲

オープニング、エンディング、各ステージにオリジナルBGM採用。特殊効果音と合わせて、ド迫力のサウンド・シーンだ!

秘技!! 必殺技はシールドを使え



美麗!! オープニング エンディングの ファンタジック・シーン

A WAR TO END WAR

情報収集! コンタクトモードで秘密情報をつかめ

コンタクトモードで、良心的キャラと会話を交わそう。必要な情報が得られるかもしれない。



興奮度最高! すばやく切り換わる戦闘モード

マップ移動中に出現する敵シンボルに接触すると、瞬時に画面が変わり、迫力ある戦闘シーンに切り換わる。
凶暴な敵キャラは高速、かつ複雑に、次々と襲いかかってくる。



激烈する! データ・ジョイントツール パナアミューズメントカートリッジ

激烈1 強力パワーと生命力をひっさげ「虚空の牙城」へ。

激烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「虚空の牙城」とデータ互換が可能です。
※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

復讐の炎
↓↑
Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ
↓↑
虚空の牙城

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ　ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新ソフト情報　マイクロキャビン インフォメーションダイヤル　0593-53-3611

アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード2

① 必殺クイズ!
クイズ正解者の中から抽選で、毎週500名!なんと合計4500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント!!

② ビッグタイトルをねらえ
期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント!!



THE LINKS
MSX通信で楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」／アシュギーネ連続小説を、12月上旬より、リンクス・ネットワークで10週連続実施決定。小説の中には、攻略法のヒントが、かくされている。
詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。 TEL075-211-3441

ハイテクゆうパック

●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

※欲しいソフトが近くのショップになくておこまりの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。
〒102 東京都千代田区二番町1　㈱日本テレソフト　TEL03-264-0800

世 異

Seilane セイレーン

アドベンチャーゲーム

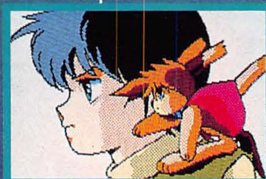


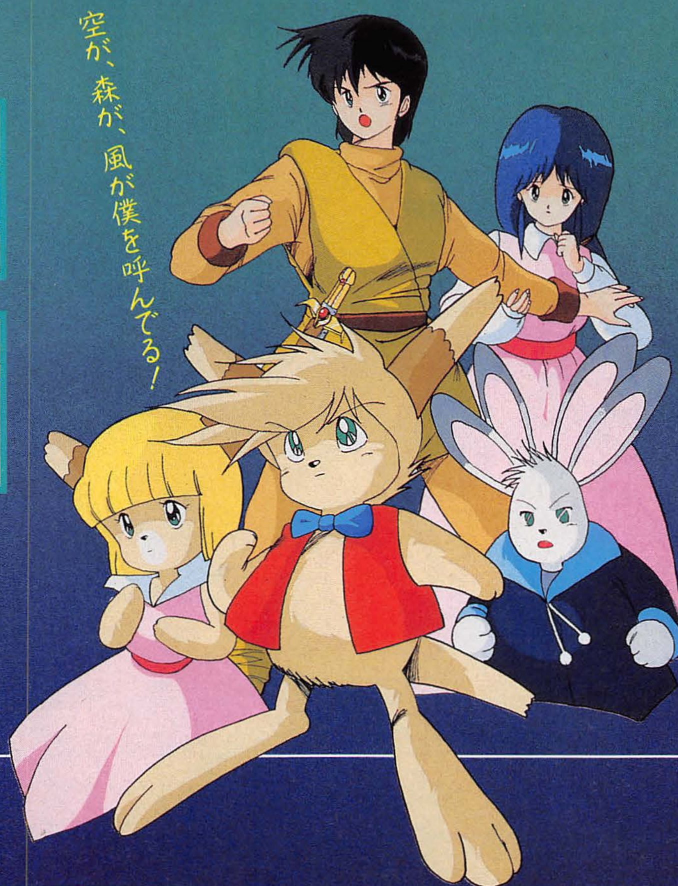
完全オリジナルストーリーとグラフィックによる
ファンタジック・ビジュアル・アドベンチャーゲーム巨編「セイレーン」。
マイクロキャビンのビジュアル・テクニックを駆使した音と映像のファンタジア。
今までにない新しいファンタジーの世界が、ここに誕生しました。

▶PC88SRシリーズ：5インチ2D、4枚組　FM音源対応　サウンドボードII対応
▶PC98シリーズ：5インチ2HD版　5インチ2DD版　3.5インチ2DD版　各2枚組　FM音源対応　各￥7.800

●アクティブなグラフィックアニメーション●　●スーパーナチュラルサウンド●　●オリジナルBGM●











麗 韻

最新ソフト情報
マイクロキャビンインフォメーションダイヤル
0593-53-3611



WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

自然で不思議な国。ここは新たに

SORCE

FALCON OF ... DRAGON

ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン

12月20日(日)発売決定!
PC-8801mkIISR以上
5"2D(5枚組)　￥9,800

創造された魔法の世界だから……



Falcom
日本ファルコム株式会社

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501(代)



アニメビデオ化決定!!

提携／角川書店・毎日放送

ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機　種	メディア	価　格
PC-8801mkⅡSR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkⅡ	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkⅡSR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboⅡ	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
XI/C/F	カセットテープ(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,600
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオⅡ



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機　種	メディア	価　格
PC-8801/mkⅡ専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!







MSX／MSX2／2メガROM MEGA ROM RAM8K

S-RAM BB(バッテリー・バックアップ)機能つき

11月6日(金)新発売

定価 ¥7,800

いまどき話題の難関トリオ!

太陽の神殿



FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　11月10日発売
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各 ¥2,200



- アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- 実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ゲームのために書きおろした完全オリジナルBGM
- あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ





対応機種	メディア	価　格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
XI/XIturbo	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D(2枚組)	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ロマンシア

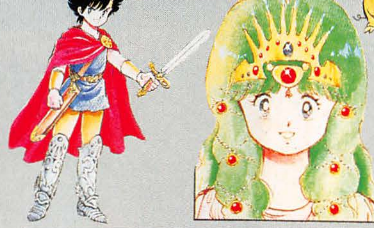


サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　11月21日発売
CD ¥3,000　LP・カセットテープ　各¥2,500



- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、気分はもう3D
- 20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載





対応機種	メディア	価　格
XIC/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ドラゴンスレイヤーIV



オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーIV」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ ¥1,000



- なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- 果てしなく広大で手強い地下マップ
- ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム





新発売

MSX
2メガROM 定価¥6,800

好評発売中
MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

MSX はアスキーの商標です。



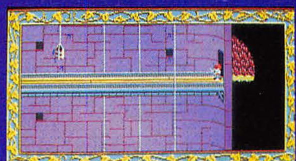
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501代











イース

〝より難しければいい〟というのは、
危険な思い込みだ。
今、RPGは優しさの時代への
第一歩を踏み出した。

ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化！

「ファルコム ゲームミュージック」



Alfa
11/10発売
（アルファレコード）
CD￥2,800
LP・カセット各￥2,200

「ミュージック フロム イース」





11/5発売
（キングレコード）
CD￥3,000
LP・カセット各￥2,500

好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	￥7,800
PC-8801mkII/SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク（2枚組）	￥7,800
X1/turbo	ディスク（2枚組）	￥7,800
FM-7/NEW7	ディスク（2枚組）	￥7,800
FM-77/AV	ディスク（2枚組）	￥7,800
MSX2	ディスク	￥7,800

※シングルドライブ可

通販（〒200円）通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
注）.MSXは通販できません。（㈱SONYの独占販売です）

イース

抜群のゲームバランス

キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、プレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にプレイができる。

さり気ない魅力

グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロール。
にもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、プレイヤーを「Ys－イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベル、BGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。

壮大な優しい世界

原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys－イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。



Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501

『プラジェータ』とは、プレイヤーが自分で組み立てたベースキットに規定のパーツを組み合せて完成させた小型ロボットを外部コンピュータリモコンによって操作し、他のプレイヤーのものと格闘させるゲームである。

衝撃の「バトルモード」を装備した凄い奴がいよいよ発進！

ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるオリジナル音楽全20曲以上。

プロのライターによるアニメ感覚の秀逸ストーリー展開。

すべてのジャンルのおもしろさを凝縮したニュータイプゲーム。

個性豊かな巨大敵キャラ多数登場。

プラジェータ

PLAJATOR

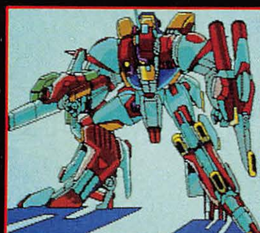
マルスへの挑戦

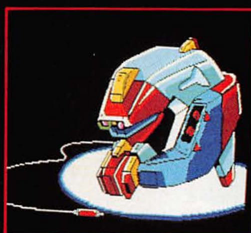
PLAJATOR プラジェータ マルスへの挑戦

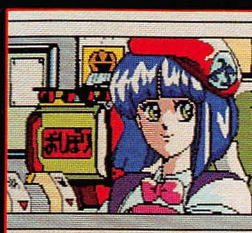
制作快調！近日発進予定！

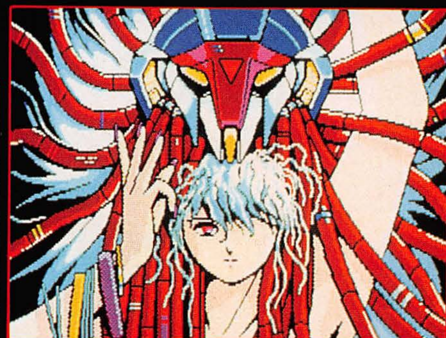
■PC-8801mkII SR以降
■シャープX1turbo専用

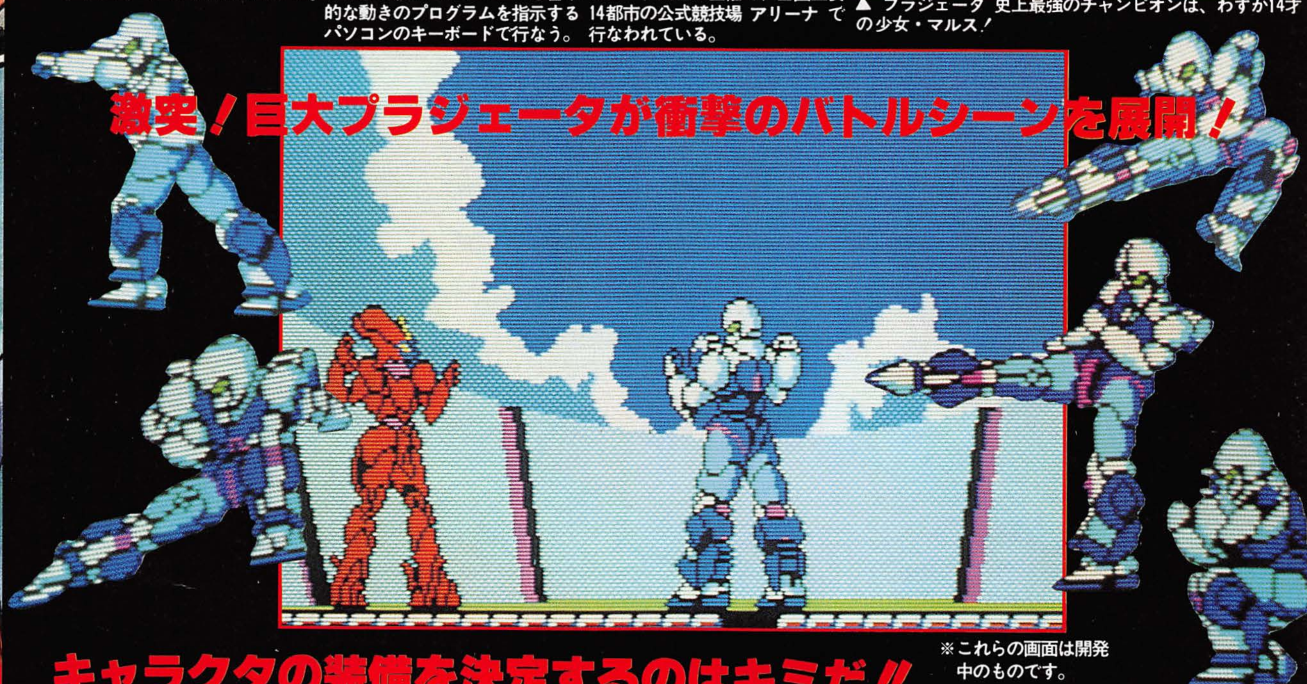
プラジェータの裏にうずまく巨大な陰謀とは…？ そしてマルスのナゾとは…！


▲1990年。日本では少年の間で、プラジェータ が大流行していた。


▲操作は頭に装着するヘッドセットによる脳波コントロールと基本的な動きのプログラムを指示するパソコンのキーボードで行なう。

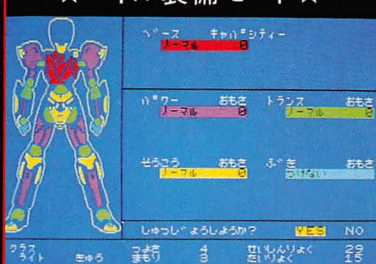

▲ アリーナ 。試合の運営は、プラジェータ連盟の主催で、全国主要14都市の公式競技場 アリーナ で行なわれている。


▲ プラジェータ 史上最強のチャンピオンは、わずか14才の少女・マルス！



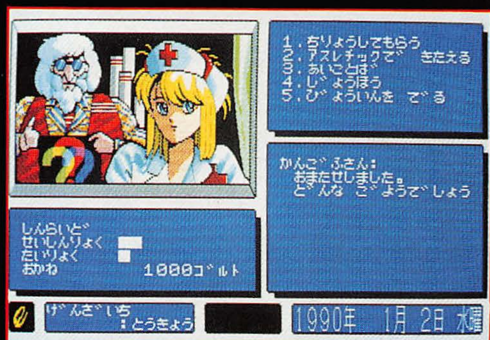
※これらの画面は開発中のものです。

キャラクタの装備を決定するのはキミだ!!



↑各パーツを決定する時、左上のキャラクタのそのパーツがピカピカと光り出す。かっこいいぞ〜！

バトルに勝つには装備がポイント！
敵に合わせたパーツの選択が勝敗の決め手だ。ベースキット、パワー・トランスユニットと手に入れなければならないパーツは多い。自分が装備できる限度も決まっているので、全体のバランスも考えないといけないぞ！



マルスの謎を解かなければ、真のエンディングは訪れない…。真のチャンピオン、マルスを求めて君の挑戦は続く…。

●スタッフ●

プログラム……………………茂木健一
シナリオ……高橋昌也、スーパーソニック
グラフィック……………………佐山義則
真島真太郎、Mプラン
音　楽……………………すぎやまこういち

販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士

作者/TAMTAM


合宿先の海ではしゃぐ健太とミクちゃん。2人にとってはいい想い出に。


おっとヴィムがお風呂に入ってるぞ。目がなんとも色っぽいねえ…。

PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR（V2モード）2ドライブ専用 5インチディスク2枚組……￥7,800

ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。
そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。
ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが……。さあ負けるなウイングマン。


合宿も終り、ハンバーガー屋でアルバイトに精を出すモモコちゃん。


この中に何か手掛りがあるのか…!?


夜の公園でのアオイさんとミクちゃん。背後にライエルの魔手が…!?


合宿先の林の前にたたずむアオイさん。今、何を思う…!?

さらば夢戦士。涙なくしては見られない感動のエンディング。

新必殺技「ヒートショック」登場。

ウイングマンそしてその仲間達!!
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!

ワールドゴルフII

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム



■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版(2枚組)￥7,800

■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)…………￥7,800

■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥￥7,800

■FM77AV/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組…………￥7,800







↑9ホールごとの楽しいティータイム・ミュージックとグラフィック。

ゴルフ道を追求し続けてきた
「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」と
シミュレーションの天才・村守将志が
自信を持って放つゴルフシリーズ第3弾!!

構成・プログラム／村守将志
イメージグラフィック／真島真太郎
音楽／すぎやまこういち

●アマチュア→国内プロ→世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ。
●トレーニングモード、トーナメントモードの2構成・全72ホール！
トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ。
●音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当。
●世界トッププロの座は自分の手でつかめ！
フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く。賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる。

究極のリアリティをまとい、今、ゴルフが面白い。

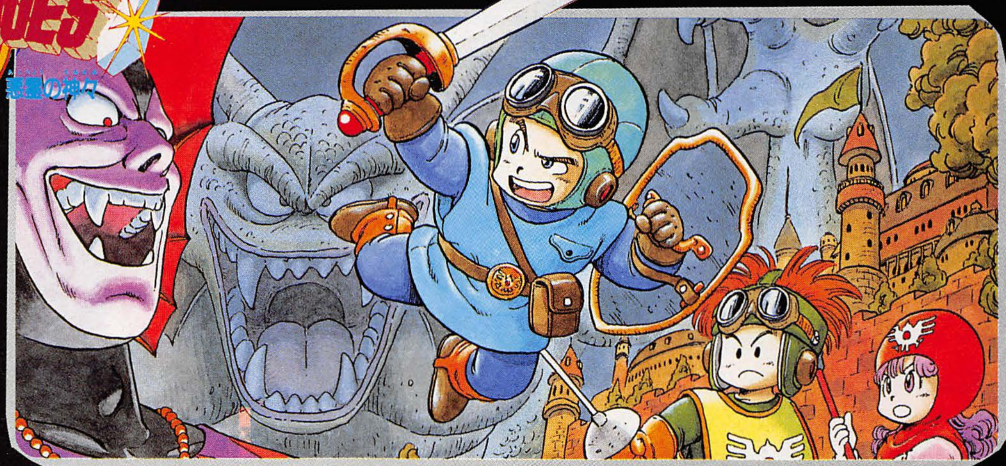
通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



新たなる舞台ローレシアから始まる夢の大冒険ロマン！



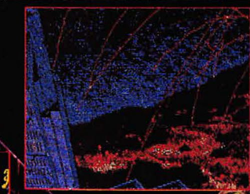
MSX
12月下旬発売予定

MSX2
近日発売予定

ニューウェーブムービーアドベンチャー
J・E・S・U・S
ジーザス

プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏







X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版3枚組(2ドライブ専用)……………￥7,800

PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組……￥7,800

FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク3枚組……￥7,800

●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%のSFサスペンスアドベンチャー！
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを恐怖のどん底におとし入れる。
そして……、感動のクライマックス!!

原案・グラフィック/槙村 ただし
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

ガンダーラ
GANDHARA
(仏陀の聖戦)

■敵キャラクタは100種類以上！
■今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
■世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
■広大な各世界をスムーズなフルカラースクロールで自由に移動。
■音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。

PC-9801シリーズ11月下旬発売
■PC-9801/VX/VM/M/E(2HD/FM音源対応)
5インチディスク版……………￥7,800
■PC-9801UV/U(2DD/FM音源対応)
3.5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)￥7,800

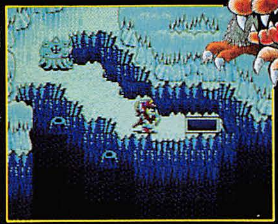
X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)……………￥7,800

近日発売 FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組……￥7,800

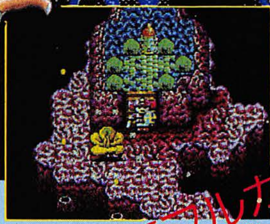
PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……￥7,800

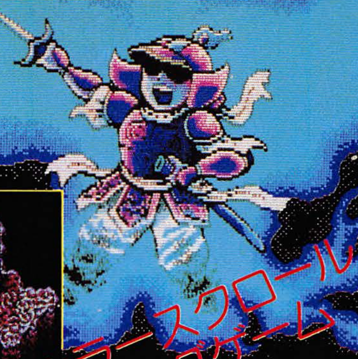


餓鬼界



修羅界





フル画面フルカラースクロール
ロールプレイングゲーム



販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

ドリームジャーニーへの片道切符

Euphory ユーフォリー

新作

お・ま・た・せ君のX1へ!!

広大なマップと、たくさんの愉快なキャラクターたちが繰り広げるファンタジーワールド。ファルラムとラファールの兄妹が永遠の幸せを求めて旅を続けます。

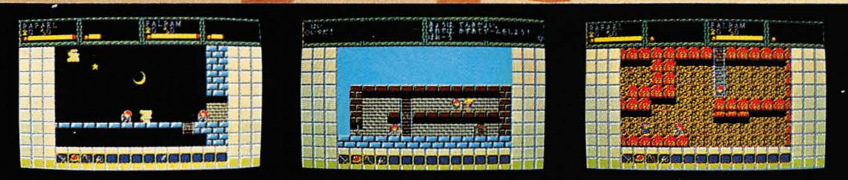
旅の途中で出合う不思議な出来事や、心やさしい人々、危険な妖精達。

このソフトは単に敵を退治していくアクションゲームとは全く異った発想で作られたゲームです。しなやかな感性といつまでも変わらない子供心を持つあなたに、このドリームジャーニーの片道切符を進呈します。

特長

1. 8重和音FM音源対応
2. 動きのスムーズさ
3. MAPの広さ
4. 枝分かれするストーリー
5. 水・陸・空の使い分け
6. 2人同時PLAY

- 5-2Dディスク版1枚
- シャープX1全機種対応
- 定価 6,800円



●左の画面写真は開発段階のものです。
都合により一部変更する恐れがありますので、予めご了承下さい。

■SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC) SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・ハソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

■ノヴェルウェアテレホンサービス…TEL:03-635-5147
■ユーザーサポート……………………TEL:03-635-7609

■電話によるお問合わせは、月~金AM10:00~PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。



株式会社 システム・サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F

プロ野球ファン！FAN
テレネットスタジアム

発売 プレイボール
PC-88SR／11月21日
以外は12月上旬

極めて、プロフェッショナル

この機能を見逃すな！
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目！
（ハイ・プレゼンスなスタジアム・イフェクト）

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ！

スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

操作性を重視したリアルな試合画面。



プレイボール！！



強烈なライナーが飛ぶ！！

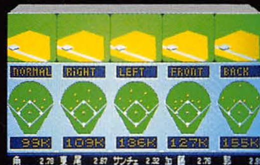
セカンドかショートか！
野手を操ってヒットをふせげ。



打ちました！！

ぐんぐん球がのびる。空中カメラに切り換ってのスクロール。

シフトフォーメーション



君の作戦が勝利のカギになる。

Major **V**isual **P**ower

華やかな舞台を演出。
■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる追真のサウンド・イフェクト。■擬似音声合成システム。

打者・投手の成績、指名から応援歌のセレクトもできる。

機能充実。プレイヤーを操れ！
■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウィンド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ！ ■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

■PC-8801mkII R H VA（5" 2D 2枚組）¥8,800
■PC-9801シリーズ（5" 2DD・3.5" 2DD 2枚組）（5" 2HDは1枚）¥8,800
■X1ターボシリーズ（5" 2D 2枚組）¥8,800
■FM77AVシリーズ（3.5" 2D 2枚組）¥8,800
■MSX2 2メガROM ¥7,800

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※X1ターボMODEL10は動作しません。
MSXはアスキーの商標です。マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

フロ野球ファンは2ドライブ専用（5" 2HDは除く）初期のPC-9801は動作しません。
アンドロギュヌスの画面写真はMSX_2によるものです。

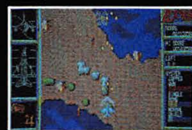
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

ルクソール LUXSOR NIGHTS OVER EGYPT

■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。

2Dから3Dへ 連続興奮シューティングゲーム!

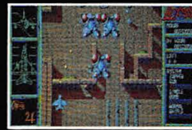

デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!


バ リアーを始め豊富なアイテムでパワーアップ!

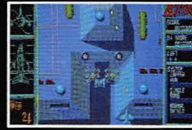

※FM77AVの画面です。

超 高速スクロール!迫力の3D画面

●キャラクターに合わせて画面が全方向移動
●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路


古 代遺跡に展開する戦闘シーン!


美しいビジュアルが映えるオープニングシーン*
※FM77AVの画面です。


最 終面。ここですべての謎が、明らかになる。

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

神羅万象 —超能力者達の塔—

VAを極めたリアルアクション!

5人の個性派キャラクター
ガルシア
アマクサ
毘沙門
斬九丸
マーラー

■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響するマルチエンディング。

タイトル画面 文字の出方に注目!




デカキャラを倒せ!フルアニメーションのキャラクター。


高速スクロールによる背景の美しさがゲームを盛り上げる。

■PC-88VA専(5"2HD 2枚組) ¥7,800

Game Line-up

好評発売中

アルバトロス 拡張コース



■PC-9801シリーズ (5"2HD・3.5"2DDは1枚) (5"2DD 2枚組) ¥4,500
■PC-8801mkII R/H/VA (5"2D 2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ (5"2D 2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ (3.5"2D・5"2D 2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE WOLF



■PC-8801mkII R/H/VA (5"2D 2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ (5"2D 2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■MSX メガROM ¥6,800

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス



■PC-9801シリーズ (5"2DD・3.5"2DD 2枚組) (5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC-8801mkII R/H/VA (5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ (5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ (3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

デジタル・デビル物語 女神転生



■PC-8801mkII R/H/VA (5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ (5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ (3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

テレネット・エクスプレス

9月からユーザーホットラインがNTTと提携して13回線で行なわれています。つまり、13人までが同時に情報を聞けるということですね。内容も攻略法を加えるなどより濃いものにしています。新しいホットラインは、☎045-784-2800です。どうぞご活用下さい。もちろん今までのホットラインも従来どおり流しますので、どうぞよろしく。

※付記のない画面はPC-8801mkII SRによるものです。 ※X1ターボMODEL10は動作しません。
※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

資料請求券 BASICマガジン ⑫

ぬけにんでんせつ

抜忍伝説

歴史を動かす 影 三匹!!

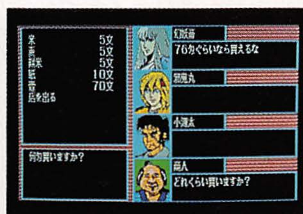
翼をもった男達

今、忍者を超えた凄い奴らがやってくる…

Brain Grey 第一回記念作品

●画面は開発中のものです。









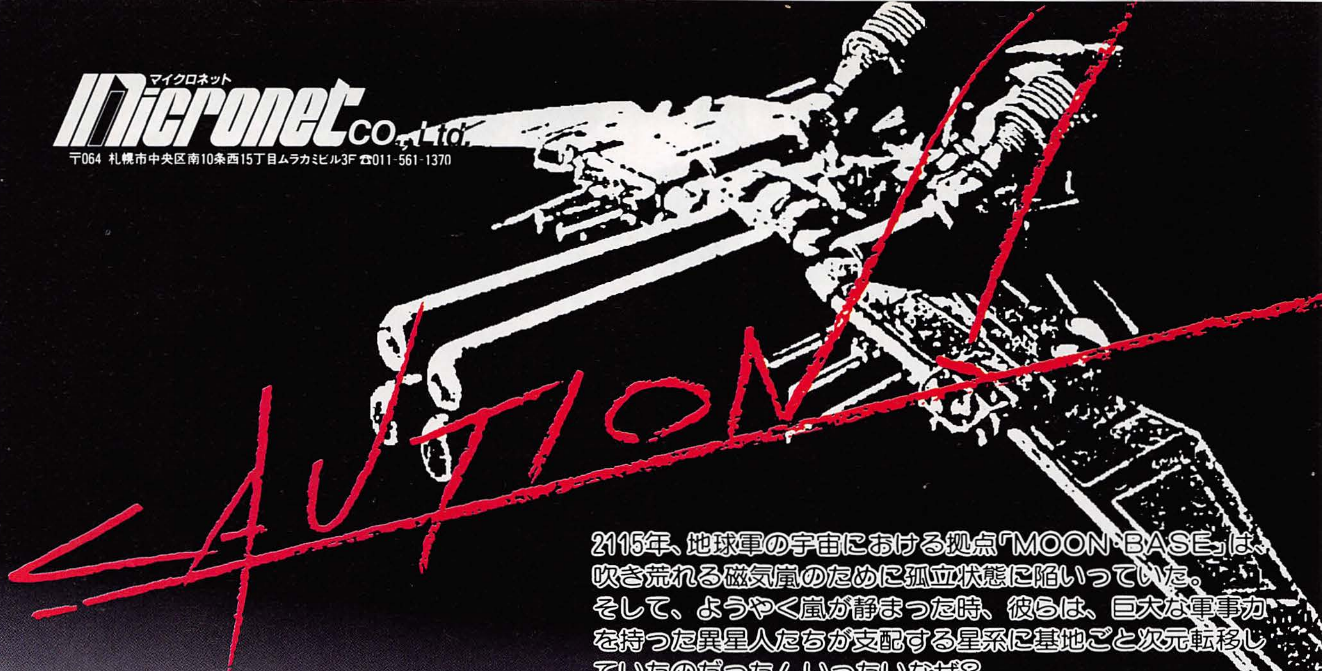
●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で、直接当社にお申し込み下さい。送料は当社負担となります。

映画や小説では描ききれない，クロスオーバー・ストーリーをパソコンゲームでついに実現!!
まったく異なった3タイプのストーリーが，1つのゲーム上で同時進行する。しかも，その謎はお互いに交差し，君の五感を直撃。
映画を超える興奮と，奇想天外なストーリーの後に待ち受ける二重三重のどんでん返し。
圧倒的支持を得て，噂の抜忍伝説，いよいよ公開!!

- **PC8801SRシリーズ 11月20日発売予定**
  PC8801mK IISR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
- **X1シリーズ 12月16日発売予定**
- **PC9801シリーズ 12月16日発売予定**
  5"2D 5枚組 5"2HD 2枚組
  5"2DD 4枚組 3.5"2DD 4枚組 価格 各9,800円
- **FM-7/77, MSX2も開発中!**

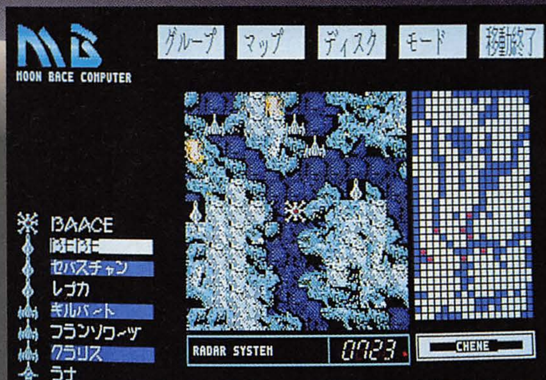
株式会社ブレイングレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL.03-499-6943

資料請求券 ベーマガ 12月号



2115年、地球軍の宇宙における拠点「MOON・BASE」は、吹き荒れる磁気嵐のために孤立状態に陥いっていた。
そして、ようやく嵐が静まった時、彼らは、巨大な軍事力を持った異星人たちが支配する星系に基地ごと次元転移していたのだった！ いったいなぜ？
状況もわからぬままに、戦いにまきこまれた「MOON・BASE」は無事、太陽系に帰れるのだろうか？

- ●シミュレーション、ロールプレーイング、今、カテゴリーを越えて、まったく新しいお面白さの誕生！
- ●40種類を越える、オリジナルデザインの３Ｄモデルによるスーパーリアルな画像とり込み映像！
- ●シミュレーションにありがちな複雑な操作を省きながらロールプレーイングをしのぐ雄大な展開を実現！



12月上旬発売予定！
ディスク(2枚組み)7,800円

NEO STRATEGIC SIMULATION

STORM



麻雀狂時代
SPECIAL



12月上旬発売予定

予価 6,800 YEN！

マイクロネットの 総力を集結し、作られたこのゲームは、麻雀をきわめたい人もカル～クHしたい人も真実、遊びの幸せ君になれるでしょう。

コンテニュー機能付! 同時二人プレイOK!

イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え，見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け，人間の姿に戻ることができた。
　ドルアーガの魔力により修復されていた搭は，魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり，二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが，この暗黒の世界を救うためカイとギルは，女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に，何としても搭を脱出しなければならない。

PC-8801(SR以降)5″2D版
絶賛好評発売中!

SPS-NET
(0245)46-1167 24時間
6回線，1200/300bps，N81×N
お気軽にアクセスしてください。
ゲストIDは
GUESTです。

●コンテニュー機能とは

ゲーム終了時にパスワードが表示されます。このパスワードにはスタート時に入力した名前，性別，そしてカイ&ギルの戦いの記録がデータ化されています。
次回ゲームをする時にこのパスワードを使えばパワーアップされたカイ&ギルでプレイでき前回のゲームの続きが出来ます。
▶あなただけのパスワードであなただけのゲームを!!





FM音源対応

カラーモニターを使用してください。
フロッピーディスクドライブは純正部品を使用してください。
PC-8801SR以降(VAを除く)
5″2D ¥6,800
GS−151



株式会社エス・ピー・エス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3
☎(0245)45-5777 ※電話はお間違えのないように
FAX(0245)45-1804 (GII GIII)

リターンオブイシターの発売が遅れてしまい、大変申し訳ありませんでした。より完成度の高いゲームに仕上っておりますので、お楽しみください。
●ご注意：PC-88VAをご使用の方は、ごめんどうでも直接当社まで通信販売でお申し込みください。店頭販売はいたしておりません。
●開発中のPC-9801シリーズとFM-77シリーズは近日発売予定。

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名㈱エス・ピー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)
パートナーショップ――――キャリーラボ マイクロキャビン

将軍

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく…。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シミュレーションだ。

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シミュレーションゲーム
SHOGUN

ND-06MR MSX MEGA ROM

（メガROM版）16KB

定価7,800円

1メガROM、S-RAMバックアップ付
MSX I、II 共用

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX はアスキーの商標です。

SHOGUN













現在、開発中の画面写真です。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

東京終末戦争

トウキョウ　ハルマゲドン

近日発売！

邪教集団"Psycho temple"
の野望によって破壊された
首都をとりもどすため
今"MIKADO"の命をうけた
コマンドたちの聖戦がはじまる！





88版、現在開発中の画面です

●PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
（5"2D 2枚組）　価格 7,800円
●MSX2 MEGA ROM 2メガROM　価格 6,800円

TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL. 03-432-4471

G. M. O.
RECORDS



アルファレコード株式会社

11/10, ON SALE!

パソコン・ゲーム・ミュージックの最高峰

ファルコム・ゲーム・ミュージック登場!

Falcom GAME MUSIC

©日本ファルコム(株)

FALCOM GAME MUSIC

「イース」「太陽の神殿」「ドラゴンスレイヤーⅣ」
「ロマンシア」「ザナドゥシナリオⅡ」収録。

収録曲:Y'S(イース)Feena(タイトル)/Fountain Of Love(町)〜First Step Towards Wars(草原)/Palace Of Destruction(神殿2)〜Beet Of The Terror(廃坑)/Tower Of Shadow Of Death(塔)〜The Last Moment Of The Dark(塔の最上階)〜Final Battle(最後のデカキャラ)/The Morning Grow(エンディング)〜See You Again(スタッフ・ロール)/Palace Of Destruction(グレイド・アップ・バージョン)/The Morning Grow(グレイド・アップ・バージョン)/**太陽の神殿**Temple del sol〜聖なる泉〜失なわれた世界〜悲しみの夜〜エルカスティジョ/**ドラゴンスレイヤーⅣ**(ドラゴンスレイヤー・ファミリー)MSX^{2}バージョン/**ロマンシア**(ドラゴンスレイヤーJR)オープニング・テーマ/**ザナドゥシナリオⅡ**エンディング・テーマ

LP:ALR-22918 ¥2,200 CT:ALC-22918 ¥2,200 CD:28XA-179 ¥2,800 ● **特典**:ゲームキャラクターシート付き

READY? 「準備はととのっ

MANY MORE BA

WILL SOON BE



SQUILLA



BINSBEEN



TETRA



GODARNI



DOM



SYURA



VALDA



ROLLYS



MANMOS

Story：銀河系の遥かかなた、ここドラゴンランドは、平和と愛に満ちあふれた、地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により、その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士“ハリアー”に、正義のドラゴン“ユーライア”から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノ　セカイノ　ヘイワヲ　トリモドシタイノダ！　イソイデ　クレ！　ハリアー！」ユーライアの悲痛な要請を受け、ハリアーは、ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え、ハリアーは前進を開始した。

走れ！翔べ！撃て！スペースハリアー！

SPA
HAR

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

たかい? 戦闘は間もなくはじまるぜ!」

TTLE SCENES AVAILABLE.



URIAH



OCUTOPUS



SALPEDON



MUKADENS



BARBARIAN



STANLAY



JET



WIWIJAMBO



TITLE

ACE RIER

お待たせしました。X68000用スペースハリアーがついに発売になりました。多重画面、スプライト、FM音源、高速演算処理、多色発色など、X68Kの持つすぐれた能力を活かし、68000×2、Z80×1という重装備を誇る、アーケード・マシンのオリジナル・ボードの表現力に肉薄した完成度で皆様のお手元にお届けすることができました。
店頭デモでPLAYする場合にも、ヘッドホンをお使いいただき、Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。

スペースハリアー for X68000
5インチ Disk版 標準価格6,800円

アレスの二度目の戦闘がついに開始された

STORY OF DARK STORM

悪魔シャルド亡き後、
ダーク・ストームを支配していた魔女シャーマンも、
勇者アレス・ナイザーの手によって倒され、
フェアリス・ランドに平和が訪れました。
……しかし、平和は永くつづきませんでした。
魔物一匹いなくなったはずのダーク・ストームに、
新たな悪が住み着いてしまったのでした。
移り住んでいた人々を襲い、
奴隷と化し、
城を築き、
魔界と地上界を支配しようとたくらむ
魔界の首領、その名は「ダークネス」。
剣を握り締めるアレスの青い瞳が輝く時、
悪魔の森ダーク・ストームに
新たなる戦いがはじまる……



マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



キャラクターのデーターをディスク(テープ)に直接セーブ出来る親切機能付き



スクロールマップで13の町を巡り，迷宮に眠る伝説の宝を集めます





敵を倒すとお金やアイテムが手に入ります



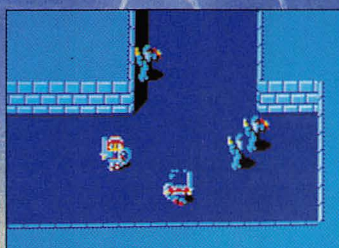
1人でもOK，お友達と2人の同時プレイも出来ます



さあ，戦闘だ！4方向移動で敵の背後にまわり込み，どんどん倒してレベルアップ

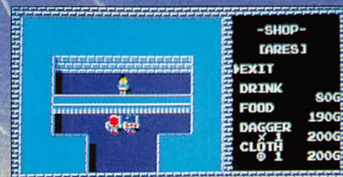


見安い画面と1目でわかるキャラクターパラメータ，一緒にスクロールする縮小マップ付き



出たなマジシャン！こっちも魔法を使って攻撃だ





傷ついた体は宿で休め，お金がたまったらさらに強い武器に買い替えます

誰もが抱く，夢と希望とロマン，あの冒険心をくすぐる感動をもう一度。

DARK STORM

DEMON CRYSTAL III ダークストーム

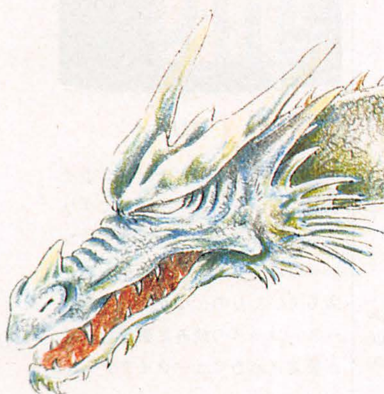
for MZ-1500 QD版 標準価格5,300円(データ用QD付き)

for X1シリーズ/turbo
ディスク版 標準価格6,200円(ディスクに直接書き込み)
テープ版 標準価格4,300円(データ用テープ付き)

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

士!

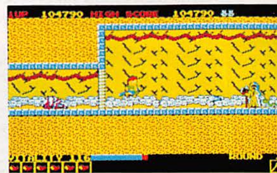
気をここに再現.!!















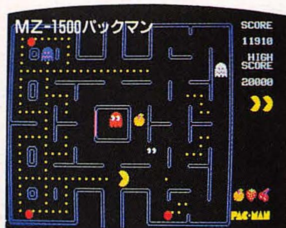


パソコン初の移植作品。大好評発売中

全12面にわたって展開される勇者クロービスの、ファンタジックなアドベンチャーをパソコン・バージョンで創りたい…そんな、開発室の夢をこめてプログラミングしたのが、この作品です。4方向スクロール、大きなキャラクターのダイナミックな動き、膨大なマップデータ、色彩、サウンドなど、ハードウエアの弱点をプログラミング・テクニックを駆使して解決せざるを得ない問題点も多々ありました。もちろん、全力投球でプログラミングに取組みましたが、一番留意したのは、原作の持つストーリー性と雰囲気を構成している、各キャラクターの性格、アルゴリズムを忠実に再現することでした。X1をお持ちの方にぜひともプレイしていただきたい一作です。

X1ドラゴンバスター
5インチFD版 標準価格6,200円

遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。４匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

パックマンは1980年にナムコから発売され、世界的な大ヒットとなったアミューズメント・ゲームの歴史的な作品です。キャラクターに、その名のとおり「性格」を持たせゲームの流れを変えました。

- FM-7テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CKテープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20（200ラインモード） 5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

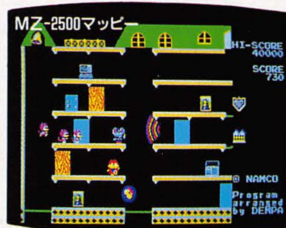
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴掘りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に掘ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。（PC-8001Nモード版をのぞく。）

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ……定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス〝マッピー〟。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプしよう！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISRテープ……定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SR テープ定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,200円
- PC-8801mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 5インチ定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵は宇宙最強のギャラガ軍団。すさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ……各定価6,800円 3.5インチ……定価6,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円 FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G（200ラインモード） 5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技〝バトリング〟である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの４種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。２人で遊べる２プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

KONAMI

いま、時空を超え







Shalom シャロム
魔城伝説完結編

INTO THE TV

“魔城伝説シリーズ”3作におよぶ謎が、いま解明される――主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでることになったキミ自身!! 大魔王ゴグを倒さなければ、ゲームの世界から戻ることができないのだ。ポポロン、アフロディテ、パンパースら、おなじみのヒーローたちも総出演するぞ。

あの“サラマンダ”が、ついにMSX界デビュー!

MSX対応　1Mビット　SCC搭載　価格未定　12月下旬発売

充実のデモ&ストーリー、豊富なキャラクター、タテ・ヨコスクロール、そして上下シフト………“炎の予言”とともに、数多くのゲームファンを恐怖の渦に巻きこんだ“沙羅曼蛇(サラマンダ)”が、いまMSX界を襲う!アーケード版を格段バージョンアップさせた“ハイパー沙羅曼蛇”ともいうべきスーパーソフトだ!!

みんなで参加しよう!

11月21日〜12月6日

●全国の大手家電ショップetc.で、ゲーム大会開催!

〈関東地区〉 11/21ラオックス(浦和店/吉祥寺店) 11/22ラオックス厚木店/第一家電パソコンシティ 11/23西武百貨店所沢店5F/ミナミ電気館 11/28ロケット本店/ラオックス戸塚店/パソコンランド21(高崎店/前橋店/太田店) 11/29西武百貨店池袋店9F/上新電機J&P町田店 12/5ラオックス蒲田店/上新電機J&P八王子店/セキグチ川崎店/デンキランド松戸店 12/6ラオックス新宿店/上新電機J&P渋谷店 〈北海道地区〉 11/29そうご電器YES店 12/6アイシーカプセル 12/13九十九電機札幌店 〈東北地区〉 11/22電巧堂(Dac東口店/弘前代官町店) 12/5オリエンタルパソコンショップ 12/6庄子デンキコンピュータ中央 〈中部地区〉 11/22丸の内カラー 11/23パソコンショップPiC 11/29ジャスコ豊田店/ブラザー販売コムロード/栄電社テクノ(名古屋/豊橋) 12/6すみやパソコンアイランド/上新電機J&P津店/うつのみや片町店マイコンコーナー/ジャスコ岡崎店 〈関西地区〉 11/22上新電機J&P(テクノランド/メディアランド)/ニノミヤエレランド/星電社三宮本店/マイコンショップCSK 11/23星電社姫路本店/中川無線電機ナム店 11/28タニヤマムセン本店 12/5上新電機J&P京都寺町店 〈中国・四国地区〉 11/21ベスト電器呉パソコン館 11/23ベスト電器岡山店 11/29メルバ高知店 12/6ダイイチパソコンCity 〈九州地区〉 11/21ベスト電器熊本パソコン館 11/22〜23ベスト電器福岡本店7F 11/23ベスト電器大分パソコン館 11/28ベスト電器(佐賀パソコン館/西新店4F) 11/29ベスト電器小倉パソコン館 12/5ベスト電器(長崎パソコン館/久留米パソコン館) 12/6ベスト電器鹿児島パソコン館

沙羅曼蛇
サラマンダ

た大冒険が始まる。

壮大なシナリオにもとづく、奇想天外なニュータッチ・アドベンチャーゲーム。コナミMSX初の2Mビット採用により、地上・地下あわせて約600画面のマップを誇る一大巨編が完成／9人の大魔王をはじめとする多彩な登場キャラクター………ユーモア&ギャグ感覚あふれるハイセンスな会話もたっぷり楽しんでほしい。

キミが主人公だ!!



●画面は、開発中のものです。

MSX対応　2Mビット　価格未定　12月中旬発売



ジャンルを超えた面白さ、人気赤丸上昇中！

ウシャス

MSX2対応　1Mビット　5,800円　絶賛発売中

失われた秘宝を求めて、シルクロードへ――史上初、喜・怒・哀・楽の感情をもったプレイヤーとともに、アクション・RPG・シミュレーション・シューティング・迷路など多彩な要素が楽しめる考古学ロマンだ!!

コナミファン待望！

新 ゲームを10倍たのしむカートリッジがでるぞ!!

（さらに、さらに、さらにバージョンアップして、12月中旬発売。）

週刊テレフォンサービス実施都市

地区	テレフォンナンバー
〔関東地区〕	東京：03-262-9110
〔関西地区〕	大阪：06-334-0399
〔北海道地区〕	月寒：011-851-3000
〔北陸地区〕	新潟：025-229-1141
〔九州地区〕	福岡：092-715-8200
〔四国地区〕	愛媛：0899-33-3399
〔東北地区〕	秋田：0188-24-7000
	青森：0177-22-5731

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所　〒060札幌市中央区北1条西5-2-9

●MSXマークはアスキーの商標です。

ヤシャ
YAKSA

魔空泉の封印は解かれ、
千数百年の野望が、今乱世を襲う。

時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、
そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。
全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、
今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期
をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、
最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。
その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。
まだ、ふたりは自らの真の力を知らない………



好評発売中

- ■戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン！
- ■ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験！
- ■会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開！
- ■完成度を極めたオリジナル・ゲーム・ミュージック全15曲！

PC-8801R/Hシリーズ＆VA対応（特製カラーディスク３枚組）¥7,800
●Iドライブ対応●NEC純正ドライブ以外での動作はいたしません。
PC-98シリーズ・MSX2・FM77AV移植進行中！



YA 進行ステージが選択できて戦略を必要とする画面展開ができます。



K 美しいグラフィックスがスクロールする中で、悪鬼達との戦いが繰り広げられます。



SA 重要なキャラクターとの会話により、アイテムやストーリーを解く情報が得られます。

WOLF TEAM第一回作品

企画	ウルフ・チーム
原案	大西一斗
脚本	山田隆 with スピルバーグ・クラブ
音楽	宇野正明
美術	南野かつお　高橋誠
プログラム	秋篠雅弘　塙まさる　藤西宏
ゲーム・デザイン	秋篠雅弘

※画面写真はPC-88シリーズのものです。
★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。（送料無料）

資料請求券
BASICマガジン ⑫



Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

どーんと13タイトル
いまMSXがおもしろい！

MSX/2ソフト大特集

年末発売MSX/2ソフト13選

Written by 手塚一郎

年末発売の期待MSXソフト13選						
タイトル	ジャンル	機種	メディア	価格	発売元	発売日
太陽の神殿	AVG	MSX2	2メガROM	未定	東京書籍	87.12.10
イース	アクションRPG	MSX2	FD	7,800円	ソニー	87.12.10
ジーザス	AVG	MSX2	FD	7,800円	ソニー	87.10.21
ザナドゥ	アクションRPG	MSX	2メガROM	7,800円	日本ファルコム	87.11.6
ガルフォース「創世の序曲」	AVG	MSX2	FD	6,800円	ソニー	87.10.21
ウシャス	アクション	MSX2	1メガROM	5,800円	コナミ	87.11.1
スーパーランナー	アクション	MSX2	1メガROM	5,800円	ポニー・キャニオン	87.12.5
ドラゴンバスター	アクション	MSX2	1メガROM	5,800円	ナムコット	87.12中旬
ファミリービリヤード	スポーツ	MSX2	1メガROM		パックインビデオ	87.11.21
三国志	シミュレーション	MSX2	FD	12,800円	ソニー	87.11.21
信長の野望 全国版	シミュレーション	MSX2	FD	8,800円	ソニー	87.11.21
虚空の牙城	アクション	MSX2	2メガROM	6,800円	パナソフト	87.12上旬
復讐の炎	アクションRPG	MSX2	2メガROM	6,800円	パナソフト	87.12上旬

こんにちは，手塚一郎です。今回はMSX特集ということで，総力をあげて新作ソフトの情報を集めてきました。

発売当時は今ひとつパッとしなかったMSXでしたが，MSX2の登場や安くて性能のいいマシンの発売などで最近はソフトの質や量もグーンとアップしてきたようです。

そして今，フロッピーディスク・ドライブを標準装備したいくつかのマシンによってゲームの楽しさがまたまた広がりました。

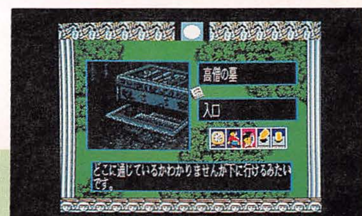
ここではMSX1，2を，そしてROMカートリッジ，ディスクを問わず数々の新作ソフトを紹介していきます。

まだまだPC−88やX−1などの機種からの移植版が多いようですが，その内にMSXのオリジナル・ゲームがたくさん発売される日も来るでしょう。なぜって，それはMSXやMSX2がそれだけの力を秘めたマシンだと信じているからです。

これからMSXシリーズを買おうと思っている人も多いと思います。そういう人は迷わず「買い」ですね。ほーらMSXが欲しくなってきたでしょ？

本格的AVGが2メガROMで登場！

太陽の神殿



東京書籍　MSX2専用　©日本ファルコム
2メガROM(S-RAM付)価格:未定

日本ファルコムといえばパソコンRPG『ドラゴンスレイヤーシリーズ』で有名だけど，AVGだって作っている。少し前にPC−98，PC−88，X−I，FM77AVなどの機種で大ヒットした『太陽の神殿』もその一つだ。

今回紹介するMSX2版『太陽の神殿』は日本ファルコムの許諾を得て東京書籍が開発・販売をするもので，単なる移植ではなく，トリック等が変えてある。これなら他の機種で解いてしまった人でも楽しめるね。

なお，このゲームはまだ開発中なので画面などが製品版と変わることがあるので注意してほしい。

どんなゲームかな？

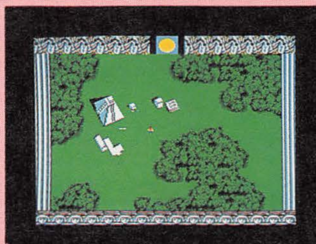
これはマヤの古代都市「チチェン・イツァー」の遺跡を舞台にくり広げられるAVGだ。キミは，神々の国へ至る道への扉を開くことのできるといわれる「太陽の鍵」を手に入れなければならないんだ。

ゲームの目的は大きくわけて下のように二つある。

①マヤの神官たちが宗教儀式のために使用していたといわれる古代の時計を手に入れる。

②その時計を使い，「太陽の神殿」に眠るはずの「太陽の鍵」を手に入れる。

コマンドの入力はアイコン（コマンドが絵で示されたもの）の選択でいいというのがなかなか目新しい。2メガROMを採用した美しいグラフィックやバッテリー・バックアップのためセーブも簡単というのもウレシイね。ちょっと変わったAVGを楽しみたい人は遊んでみては？





問い合わせ先：〒113 東京都文京区本駒込6-14-9 東京書籍㈱知識産業事業局「マイコンBASICマガジン」係

アクションRPGの傑作がはやくも
MSX2でプレイできる

Ys
イース



ソニー/日本ファルコム
MSX2専用
FD(2DD)
価格：7,800円

日本ファルコムといったら，日本のパソコンＲＰＧのトップメーカーといってもいいぐらいのソフトハウスだね。最近では『ザナドゥ』『ロマンシア』などが有名だ。

その日本ファルコムの最新作『イース』がＭＳＸ２でもプレイできるようになったので紹介しよう。

なお,販売はソニーからになっているよ。

アクションRPG『イース』

パソコンＲＰＧの中の一つに「アクションＲＰＧ」というのがある。ハイドライドやザナドゥに代表される，リアルタイムなゲーム展開を前面に押しだしたＲＰＧだ。

アクション・ゲームとＲＰＧを融合し，それまで難解とされていたＲＰＧを一気に世に広めた功績は実に大きい。だけど，ちょっと待ってほしい。「アクションＲＰＧ」という名前が付けられているけれど，純粋にアクション・ゲームとしても遊べるゲームっていうのはなかったんじゃないかな？少し厳しい書きかたをすると，中途半端なゲームが多すぎたってことだ。

そこで，この『イース』の登場となる。これは親玉との戦闘などアクション・ゲームとしての楽しさを味わえる上に，キャラクターを成長させるＲＰＧの楽しみも加えられた傑作に仕上がっている。今までの名前ばかりの「アクションＲＰＧ」に飽きた人はどうぞお試しを。

どんなゲームかな？

ゲームは「ミネアの街」からスタートする。ＲＰＧの基本は会話だ。街にさまざまな人がいて，いろいろな情報に満ちている。まずは人々と話をして，自分が何をすべきかを知ることからはじめなければならない。そして，それを成し遂げたら，つぎにすることを会話から得る。このくり返しだ。これによって，どんどん最終目的へと近づくってわけ。

イースでは，敵を倒さなくても経験値が入るんだ。これは戦闘中心のパソコンＲＰＧには，なかなかいい傾向といえると思う。Ｄ＆Ｄ®などに代表されるＲＰＧ（パソコンＲＰＧじゃないよ）では当たり前のことなんだけどね。

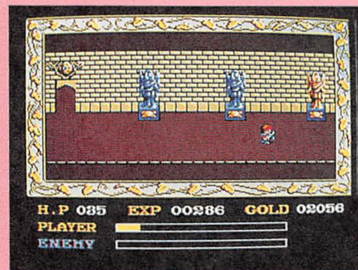
ボクの記憶にまちがいがないのなら，このシステムを導入していた日本のパソコンＲＰＧは二つある。

一つはデータウエストの『マーベラス』とシステムソフトの『エリュシオン』だ。戦闘をくり返して，自分のキャラクターを育てていくのがＲＰＧだというまちがった考えを排除するためにも，ぜひプレイしてほしいな。難易度も高くないのだし……。













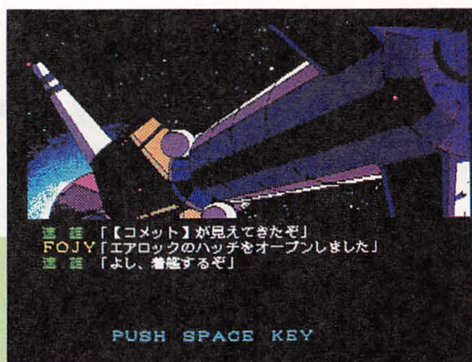
問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川6-7-35 ソニー㈱お客様相談コーナー「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

100枚以上のグラフィック
アニメーションもばっちり！

JESUS

ジーザス

ソニー
MSX2専用
FD(2DD, 3枚組み)
価格：7,800円



今までPC－88SRシリーズやX I シリーズでしか楽しむことのできなかった傑作AVGが，ついにMSX 2でも遊べるようになったんだ。

もちろん100枚以上も用意されている美しいグラフィック，すぎやまこういち氏のミュージック，そしてアニメーション処理なども健在。最近のAVGはつまらないと嘆(なげ)いている人には，ぜひとも遊んでほしい1作だね。

なお，発売はソニーからです。

プロローグ

時は2016年。この年，ハレーすい星が太陽系に再びやってくる。

75年前，はじめてハレーすい星の近くに無人探査機を打ちあげた人類は，今回の接近で，ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩していた。

「コメット」と「ころな」の2機の探査機には世界8か国から選ばれた8人が乗っている。

今回の目的は宇宙・天文分野ばかりではなく，「生命は地球で誕生したのではなく，すい星からもたらされた」という生物学の謎を解くこともあったのだ。

どんなゲームかな？

ジーザスのゲームのシステム自体は，最近よくあるタイプの「コマンド選択式AVG」だ。これならコマンド捜しのめんどうくささがないし，コンピュータが受けつけない単語がないためスムーズなゲーム展開が楽しめるようになっている。

ゲームは，AVGとしてはかなり簡単な部類である。こう書くと「えーっ！そんなに簡単なの？」という意見がでるだろうけど，それは見当ちがいというもんだ。今のプレイヤーはゲームを解くということに執着しすぎると思う。ゲームを早く解いたからといって偉くもなんともない。要はゲームをどのぐらい楽しんだかが問題なんだ。せっかく買ったんだから値段分遊ばなきゃ損だもんね。

ジーザスは，その点，実に良くできている。ちょうど1本の映画を観る感覚で遊べるんだ。

ゲームは「コメット」からの通信がとだえたときから一変する。主人公「武麻速雄（むそうはやお）」は原因を調べるために相棒の人工知能メカ「FOJY」と共に「コメット」へと潜入した。

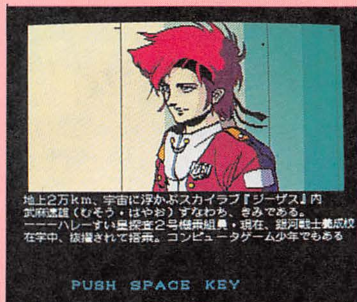
そこには乗員の死体が……。一体誰が，何のために？原因は自由に姿を変えられるモンスターだった。

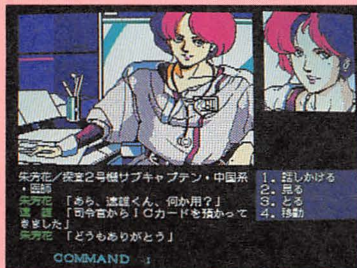
「コメット」での生存者は速雄の恋人「エリーヌ」だけである。彼女を連れて「ころな」へともどるが，何とここにもモンスターの魔の手が！　人間vsモンスターの生き残るための戦いが，今はじまる。

練り込まれたストーリーとそれを盛りあげるサウンド，グラフィック，そしてアニメーション処理。解き終えたとき，キミは今までに味わったことのない満足感を得るだろう。

いやー，こんないいゲームで遊べるなんてMSX 2ユーザーは幸せだなぁ。







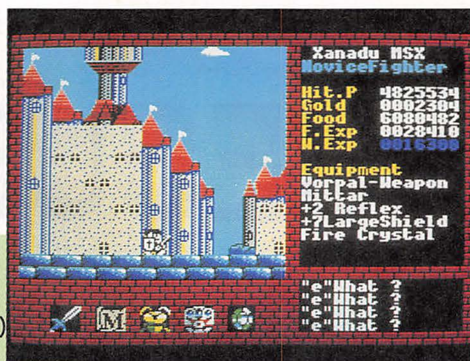




広大なゲームフィールドを
2メガROMで再現!

XANADU
ザナドゥ

日本ファルコム
MSX/2共用
2メガROM(S-RAM付)
価格:7,800円



アクションRPGというのは日本独特の分野の一つだね。それじゃ,その中で一番ヒットしたゲームを知っているかな? そう,日本ファルコムの『ザナドゥ』だ。

このザナドゥが,ついにMSXシリーズでも楽しめるようになったわけだ。もちろんMSXシリーズというからにはMSXⅠでも遊べるということ。それでは極秘入手(?)した画面写真といっしょにレポートしていこう。

どんなゲームかな?

パソコンRPGを遊んでいて「経験値を稼いで,キャラクターをレベルアップさせなければならないのはイヤだなぁ。」って思ったことのある人はいるかな?ボクも仕事がらパソコンRPGをプレイする機会が多いため,そういう風に思うことが多い。

パソコンRPGっていう名前がついているけれど,その名前に負けているソフトが多すぎるんだよね。まぁ,戦闘中心のゲーム展開になってしまうのは,しょーがないかもしれないけど,そのメインである「戦闘」がつまらないと単なる時間つぶしのゲームになってしまう。

ここで紹介する『ザナドゥ』は,こういった経験値稼ぎのめんどうくささを排除しようというコンセプトの元に作られたゲームなんだ。でてくる敵の数は決まっているので,それらを全部倒せば,つぎのレベルへと行っても平気なぐらい成長してくれるというのは本当にうれしいね。おっと,ここでいうレベルはいわゆる面数のことで,ザナドゥは全部で10のレベルから構成されている。

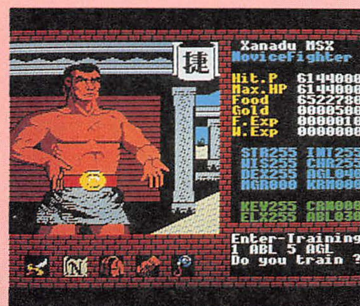
さて,ゲームは地上からスタートだ。地上には城やいくつかの建物があり,ここで基本的な装備やキャラクターの能力値をあげていくことになる。今までのザナドゥは一度地下の迷宮へと降りてしまうと,もう地上にもどれなかったけど,MSX版では何度も地下と地上を往復できるようだ。

地下には怪物共がウヨウヨしている上に,地形が複雑なため,指先のテクニックを要する場所もある。ここにはつぎのレベルへのケイブがあったりするけれど,まずはレベル1の怪物を全滅させることを目標にしよう。

キミのキャラクターは現実の人間のように攻撃されれば傷つくし,動きまわれば腹も減る。H.P(ヒット・ポイント——体力のこと)やFOOD(食べ物)が減ってきたら,さまざまな施設で回復もしくは補充していくこと。

敵も自分同様に動きまわっていて接触すると戦闘モードになる。敵の強さを見極めて戦おう。ときには逃げることも重要だ。強い敵には自分が強くなってから挑めばいいんだからね。

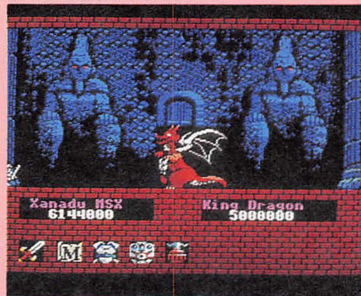
それから地下には多くの塔があって内部は迷路のようになっている。ここはスクロールせずに画面切り換えなんだ。だからマッピングしやすいし,またマッピングしないと解くのはむずかしいだろう。アイテムを入手できる場所やデカ・キャラが出現する場所もチェックしておくと役に立つよ。











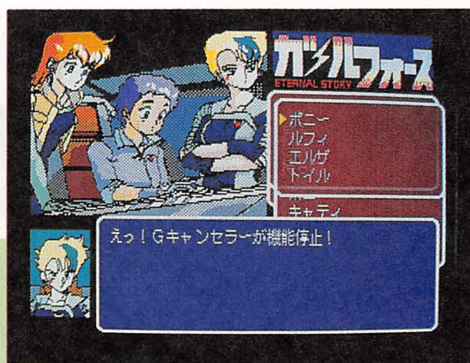
問い合わせ先:〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル 日本ファルコム「マイコンBASICマガジン」係

SFアニメがAVGになって
MSX2に登場!!

GALLFORCE

ガルフォース『創世の序曲』

ソニー
MSX2専用
FD(2DD)
価格：6,800円



7人の少女が活躍するSFアニメ『ガルフォース』を知っているかな？　ここで紹介するソフトは，このアニメを題材にしたゲームなんだ。

ガルフォースのゲームはファミコンやMSXでゲーム化されていたけど，どちらもシューティング・ゲームだったので，アニメが好きな人には少し物足りなかったんじゃないかなぁ。

今回のはAVGだ。元にあるストーリーに沿ってゲームが展開していくぞ！

ストーリー

今の世界の女性だけで構成された「ソルノイド」は，液体状の生物「パラノイド」とたえず争ってきた。

ソルノイド軍の主力旗艦アコンカグヤは衛星カオスを守るために出撃し，パラノイド軍と激戦をくり広げている。一見するとソルノイド軍のほうが有利だが，戦況は確実に不利になっていく。

戦闘は結局パラノイド軍が勝ってしまった。脱出に成功したのはエルザ，ラビィ，ラミィ，パティ，ポニー，キャティ，ルフィの7人の少女だけである。これだけの人数でカオスを死守しなければならないのだった！

どんなゲームかな？

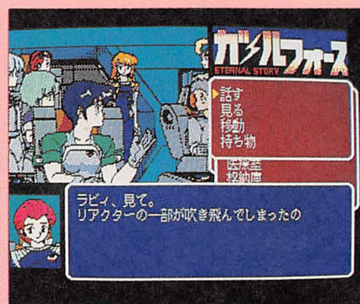
このゲームはコマンド選択式のAVGで，言葉捜しのめんどうくささが排除されている。しかもゲームの難易度が比較的低いため，誰でも楽しく遊べると思う。

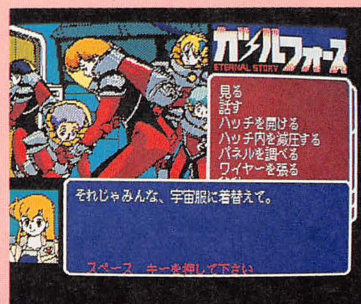
ハッキリ書いてしまうと，これはゲームとしてよりも，パソコンでガルフォースのストーリーを楽しむという要素のほうが強いように感じる。さらにウレシイことにガルフォースの原作者である園田健一，柿沼秀樹両氏によるゲームだけのためのオリジナル・グラフィックが50枚も入っているんだ。これはマニアじゃなくても「買い」のソフトだね。

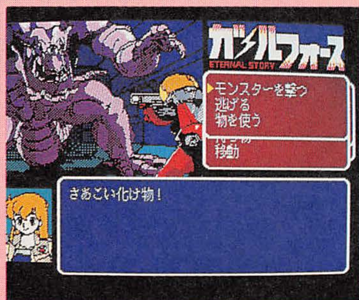
さて，MSX版をプレイしていて気がついたんだけど，PC−88シリーズ版などのよりディスクのアクセス時間が短くなっているように感じる。遊びやすさがゲームの一番大切な部分だから，これはとてもいいことだろう。

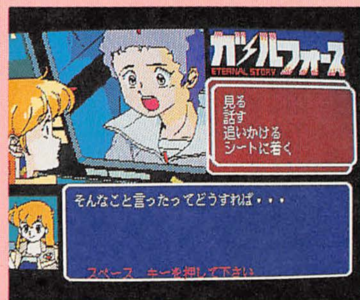
映画を観る感覚でゲームをする。これもAVGの可能性の一つなんだろうね。

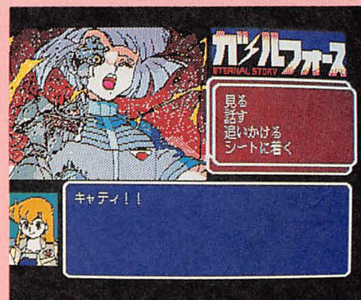












喜・怒・哀・楽の感情がゲームを左右する!?

USAS
ウシャス

コナミ
MSX2専用
1メガROM
価格：5,800円



毎度おなじみコナミのMSX用ソフトでございまーす。今回はMSX2専用ということで，とってもキレイなキャラクターが動きまわるゲームに仕上がっている。

考古学ロマンと銘うたれたこのゲーム。何ということはない，東洋の神秘とされているウシャス像の額の宝石を求めて冒険するゲームなんだ。でもそこはさすがにコナミ。いろいろな要素を盛り込んだ楽しいゲームに仕上げているぞ！

プロローグ

現在，東洋史学界では，先日インドで発見されたウシャス神（暁の女神）が話題になっている。というのも，この現代の神秘といわれているウシャス像には，その額に500カラット台の宝石がはめられていた痕跡（こんせき）があり，その宝石が発見されれば学術上今世紀最大の発見であることはまちがいないからである。

これを知ったR大学のアトレ助教授の研究室の研究生「ウィット」と「クレス」は研究室の存続を賭(か)けて冒険へと出発するのだが……？！

どんなゲームかな？

各面にはそれぞれ四つの遺跡があり，そこで一つずつカギを見つけると大遺跡へと進むことができる。ところが遺跡の中には怪物やトラップがいっぱい！しかも遺跡には1人ずつしか入れないのである。

「ウィット」はジャンプが得意で，銃を持っていて弾を撃つことができるけど，スピードが遅い。

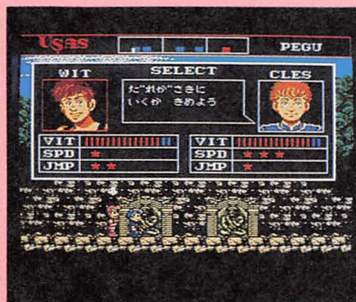
「クレス」はスピードにすぐれているけれど，攻撃はキックのみ。

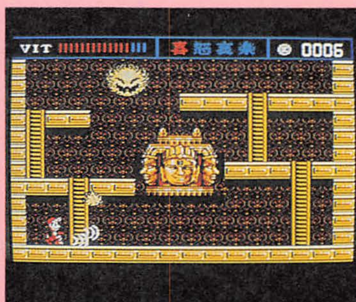
このように能力のちがいがあるため，どちらのキャラクターを選んだかでゲームの展開が変わってくる。さらに，この能力は遺跡で集めたお金で上昇させることができるんだ。どんどん頼もしくなっていくキャラクター達を見てると，やっぱり感情移入しちゃうね。

さて，このゲームの「売り」はもう一つある。それは，なんとキャラクターが喜・怒・哀・楽の感情を持つということだ。「怒」のアイテムを取ればキャラクターは怒りだすし，「哀」を取れば悲しむ。さらにキャラクターの感情により攻撃方法が変わるのだ。

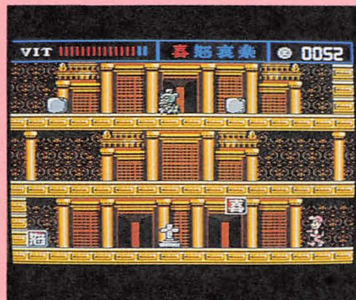
遺跡の最後には親玉がいるけれど，ここでも感情が重要となる。その部屋への入り口には扉があり，それに合った感情を持っていないと中に入れない。

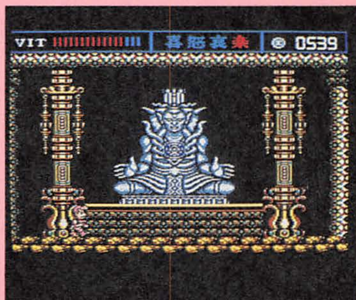
このようにアクションを前面に押しだしながらもチョッピリ頭を使わせるゲーム展開が楽しめるようになっている。1メガのROMはダテじゃない！









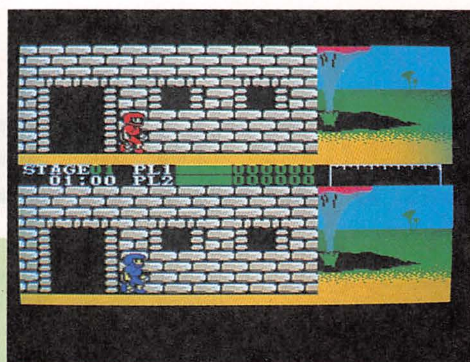


問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱

友達をけ落としても走れや走れ！

SUPER RUNNER

スーパーランナー



ポニー・キャニオン
MSX2専用
1メガROM
価格：5,800円

ウルティマⅣの移植版が大ヒット中のポニーからMSX2用のゲーム『スーパーランナー』が発売になる。

これはフットボールっぽい要素を取り入れた障害物レースという感じで対人間，または対コンピュータと1対1で競うゲームなんだ。つまり相手より早くボールを持ってゴールで行けばいいってワケ。

とにかく燃えるゲームだ！編集部で今，一番流行っているのがこれなんだから。

プロローグ

「スーパーランナー」とは超鉄人レースと言われるもっとも苛酷(かこく)なスポーツのこと。古くはトライアスロンと呼ばれたスポーツが時代が進むにつれて進化したものだ。

今日は年に一度開催される「スーパーランナー・チャンピオンシップ」の日。このレースで勝てば，全宇宙で最高の地位と名誉が与えられるのである。さあ，君も「スーパーランナー」の栄光を目指して突き進め！

どんなゲームかな？

リードの部分でも説明したように，これは障害物競走なんだ。ところが単にゴールインすればいいわけじゃない。ボールを持ってゴールまで行かなければならないのだ。

当然ジャマをしてくる敵やトラップがたくさんいる。その中でも一番イヤなのがレースをする相手だろう。

コンピュータまたは2プレイヤーが操作するこのキャラクタもまたゴールを目指しているんだ。

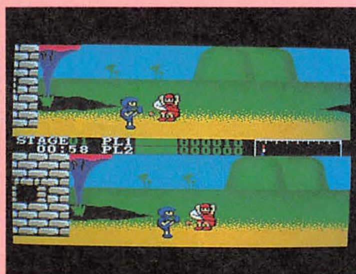
この相手とトラップやキックで戦い，そしてボールを奪い合う様は実に楽しく，見ているだけでも笑えるぐらい。

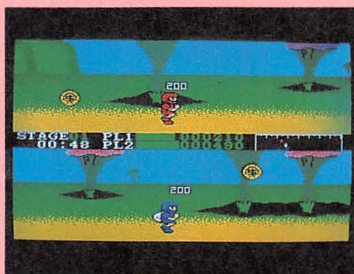
画面は上下2分割で，1プレイヤーは上，2プレイヤーまたはコンピュータは下の画面を見ることになる。雰囲気的にはコナミのF1スピリットとかに似ているので，あーいった感じのゲームだと思ってほしい。

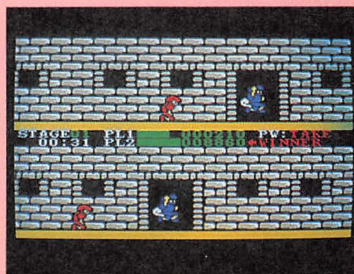
このゲームではトラップの多彩さもさることながら，相手が人間なので飽きることなく遊べることを保証しよう。また，対コンピュータとしても全20ステージ分の思考ルーチンが用意されているというから驚きだ。

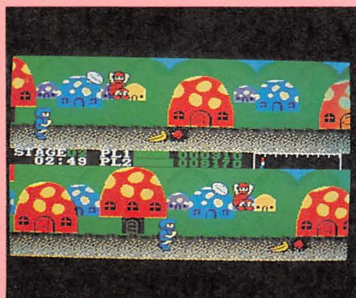
とにかくこのおもしろさは文字で表すことはできない。MSX2ユーザーは，ぜひとも友達と遊んでほしい！ただし，その友達との仲が悪くなってもしらないよ。

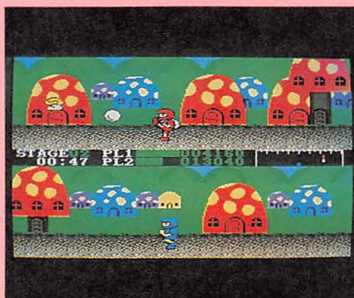
P.S.このゲームは1ラウンド・クリアするごとにパスワードが表示されるので，それを書き写しておくと，今度はそこから続けてプレイできるぞ！！

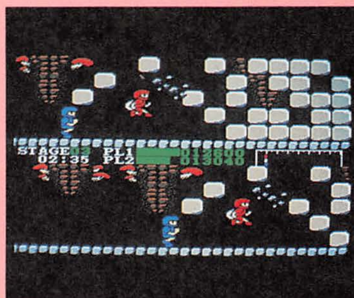












問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ポニー・キャニオン宣伝開発部第2AD室「マイコンBASICマガジン」係

待ちに待ったMSX版登場！
ナミダしてください，そして笑ってください

DRAGON BUSTER

ドラゴンバスター

ナムコット
MSX2専用
1メガROM
価格：5，800円



ドラゴンバスターというゲームを知っているかな？ 1985年にナムコから発表されたアーケード・ゲームだ。

これは今，流行(はや)りのファンタジーを題材としたゲームで，ファミコン版やパソコン版も次々と発売されたね。ここで紹介するのはMSX2版のドラゴンバスターだ。アーケードからの移植というよりも，ファミコン版の移植といえるだろう。

どんなゲームかな？

王女セリアを人質としたドラゴンを倒すべく旅を続けるクロービスという若者がいた。これがこのゲームの主人公であり，キミが操作するキャラクターである。

全体マップで右上に位置するドラゴン山を目指して進路を決めるところからスタートする。全体マップには魔物が巣喰(すく)う「奇岩山」や「鐘乳山」，「廃墟」などが点在していて，ここをクリアしていかないとその先には進めないようになっているぞ！

山や建物などに入るとパッと画面は変わって，その内部となる。ここはまるで迷路のようになっていて，いくつもの部屋があり，そこを守っているルームガーダーを倒していかなければならない。

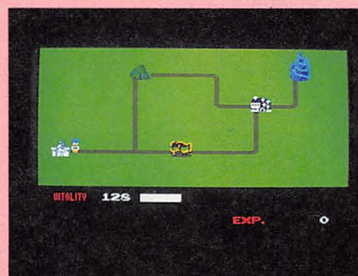
ルームガーダーにはスケルトン（ガイコツ）や戦士，魔法使いなどがおり，こいつらを倒すと各種のアイテムが手に入ったり，そこから脱出するための出口が発見できたりするんだ。

このように潜入→脱出をくり返して最後のドラゴン山へとたどり着けば，ついにドラゴンとの対決だ。ドラゴンは今までのモンスターとはちがってバク大なバイタリティ（生命力）を持っているため，気合いを入れて戦わないと勝てない。

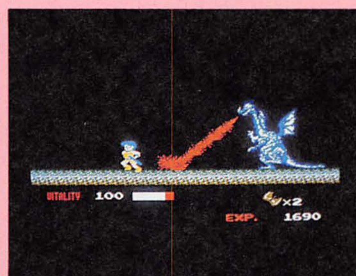
アイテムには火柱を立てる「ランプ」や地震を起こす「指輪」などがある。[F1]と[F2]のキーで選択し，しゃがんでジャンプ・ボタンを押すと使用できるぞ！ これらのアイテムは非常に強力な力を持っているために，できればドラゴンとの対決に使うのがいいだろう。

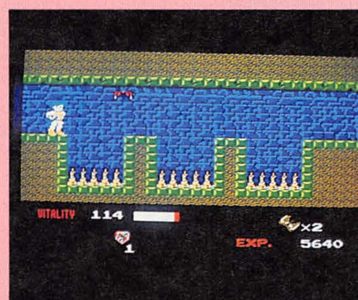
さて，MSX2用のドラゴンバスターはファミコン版の移植ということを前に書いたけど，もちろんそのまま移植したわけじゃないんだ。MSX2版のみの迷宮や敵キャラクター，そしてファミコン版には登場しなかったいも虫のような「クローラー」もでる。これならアーケード版やファミコン版を極めてしまった人でも楽しめるね。

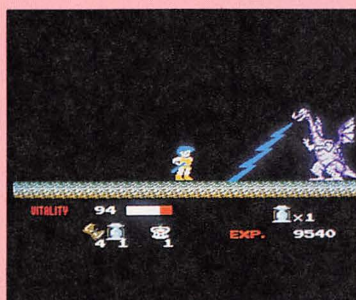
キミはラウンド8をクリアして，無事に王女セリアを救いだせるかな？













問い合わせ先：〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコ ナムコット事業課「マイコンBASICマガジン」係

Family Billiards

ファミリービリヤード

パック・イン・ビデオ
MSX2専用
1メガROM
価格：5,800円



世の中ビリヤード・ブームの再来だそうだ。映画『ハスラー2』が大ヒットしたり，プールバーがあちこちに誕生し，どこもかしこも満員のにぎわいという。このブームが原因かどうか知らないけれど，ファミコンやビデオゲームなどにもビリヤード・ゲームがつぎつぎと発売されているね。

そして，パックインビデオのこの『ファミリー・ビリヤード』もブームに乗って発売されるMSX2用のビリヤード・ゲームだ。

4種類のゲームが楽しめる！

この『ファミリー・ビリヤード』は，「ナインボール」「ローテーション」「四つ玉」「スヌーカー」の4種類のゲームが楽しめるようになっている。「ナインボール」や「ローテーション」は，「ポケット・ゲーム」と言って番号の着いた玉を穴に落としていくビリヤードの中でも，とくにメジャーなゲームだけど，目新しいのが「四つ玉」と「スヌーカー」だね。パソコンのビリヤード・ゲームでこの「四つ玉」をプレイできるのは，この『ファミリー・ビリヤード』がはじめてじゃないかな？

「四つ玉」というのは，名前どおり各二つずつの白玉と赤玉を使ってプレイするもので，手玉（決められた白玉）を突いて，残りの三つの玉のうちの二つに手玉を当てるゲームだ。ルールはいたって簡単だけど，突き続けるために当てた玉の移動先まで綿密に計算して突かなければならないという，確実なテクニックが要求される奥の深いゲームなんだ。

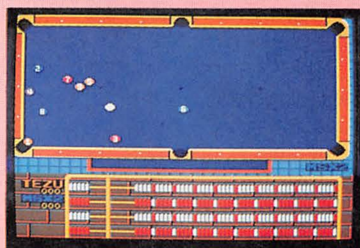
4人まで同時に遊べるゾ！

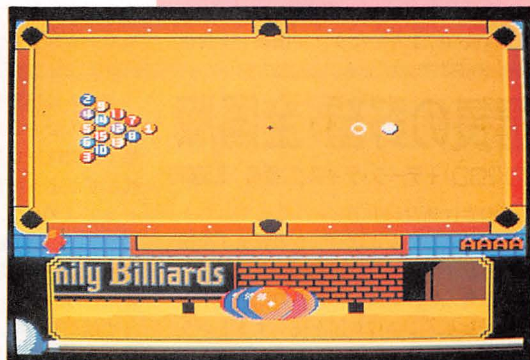
ビリヤードは，友達やコンピュータ相手の1対1の真剣勝負も緊張感があっていいけれど，ワイワイやりながら多人数でプレイするのも楽しいよね。そこで，このゲームは，対コンピュータ以外にも2～4人までが同時にプレイできるようになっているんだ。

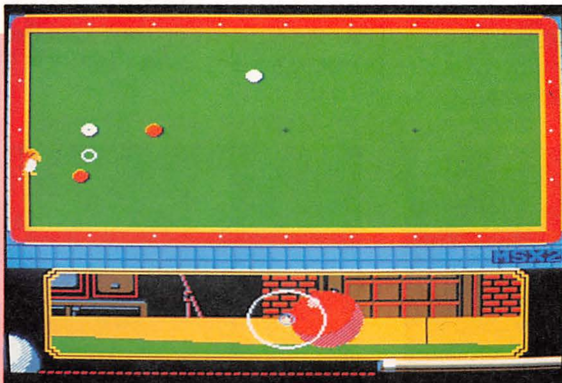
また，対コンピュータ戦では，コンピュータのレベルを5段階に設定できるようになっている。レベル5はさすがに強敵で，じっくりと考えた末にアッと驚くような取りかたをしたり，とんでもないミラクル・ショットを見せることもあるよ。

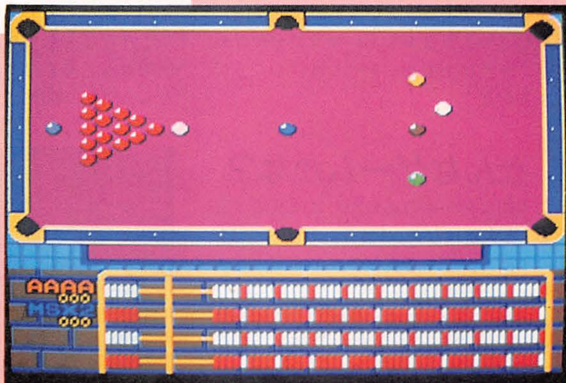
このほかにも，押し玉，引き玉，ひねりなどを決める撞点（玉を突く点）の設定が非常に細かくできるため，微妙なテクニックも自由自在，という具合いになかなか良くできている。

ビリヤードに興味がなかった人も，1度プレイしてみればきっとのめり込んでしまうはずだ。









問い合わせ先：〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F パック・イン・ビデオ「マイコンBASICマガジン」係

シミュレーション・ゲームの2大タイトルがFDで同時発売！

三国志・信長の野望 全国版

ソニー MSX2専用



シミュレーション・ゲームといえば「光栄」。いつの頃からか，こんなイメージが定着した。シミュレーション・ゲームなら「光栄」のソフトを買えばまちがいないといっても過言ではないだろう。

名作『信長の野望』，そして傑作『三国志』。これらがまとめてMSX2で，ようやく遊べるようになった！ 値段は少し高いけれど，どちらも買って損のない作品に仕上がっているぞ！

三国志

FD(2DD)+データ・ディスク 価格：12,800円

漢王朝──それは中国史上，もっとも長く栄えた王朝だ。ところが，その王朝にも滅びる時がきた。内部より崩壊してしまったのである。

この三国志というゲームは，ここからスタートする。崩壊した王朝を再興し，天下を統一することを夢見る英雄たち。それは知力を駆使する軍師や知将だったり，自ら兵を率いてあばれまわる猛将だったりする。キミは彼らの1人となり，中国統一を目指すのである。

どんなゲームかな？

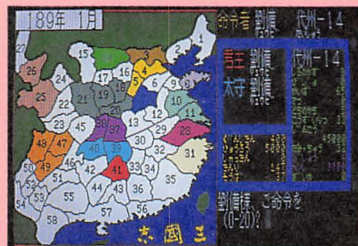
まずはキミの演じる君主を選ぶところからスタートだ。選べる君主は「曹操」，「劉備」，「孫堅」など。シナリオは全部で五つあり，そのシナリオによって選ぶことのできる君主が変化するので注意しよう。

さて，君主を決めたらゲーム開始だ。君主は1か月に1度だけ国に命令をだすことができる。これで戦争を起こしたり，兵を訓練したり，他国と取り引きしたりするわけだ。まずは，じっくりと自分の国を強化していこう。

すると，そのうち戦争が起きるだろう。画面は一変して戦術モードとなる。ここでは他の武将と戦うのである。勝利条件はいくつもあり，敵や味方の状態をよく見て戦法を練らないと勝てない。

と，こんな具合にゲームは進んでいく。簡単に書いたけど，大体どんなゲームかはわかってもらえたと思う。

三国志は実にマニュアルなどが充実していて，これもユーザーにはうれしい限りだ。年表や武将リスト，相関図など，ゲームで遊ぶ以外にも楽しめるぞ！値段は少し高いけど，ぜひ遊んでみてほしいな。





信長の野望・全国版

FD(2DD)+データ・ディスク 価格：8,800円

三国志は舞台が中国ということで，ちょっとなじめない人には『信長の野望・全国版』がおススメだ。

中部地方の17か国──17人の武将の1人信長となり，この17か国を統一するという『信長の野望』をグレード・アップさせたのが，この「全国版」というわけ。50か国に増えた（つまり日本全土）マップをかけめぐり，キミは全国統一を成し遂げることができるかな？

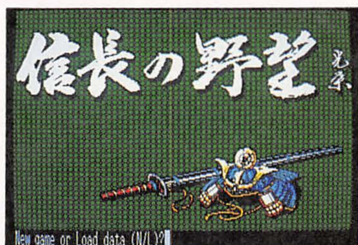
どんなゲームかな？

基本的なゲームの進めかたは同社の『三国志』と大差はない。『信長』のほうでは1年に4回，つまり春夏秋冬に1回ずつコマンドを入力していくんだ。

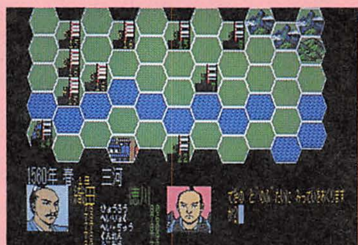
このゲームは「信長の野望」という名前がつけられているものの，キミが操作（？）できるのは，なにも信長だけとは限らない。50か国もあるのは，そのためなんだ。

ゲームは1559年の冬からスタートする。春が来るごとに大名は1才年を取る。つまり，早く全国統一しないでモタモタしていると死んでしまったりするのである。だけどあせってはダメだ。自分の国を強化してからじゃないと他の国と戦っても勝ち目はない。しかも，台風や疫病などの災害が起きたり，謀叛（むほん）や一揆（いっき）などの反乱だって起こるのだ。まったく大名っていうのはライターと同じで（？）急がしいものである。

こんなことをくり返していくうちに，自国の力もどんどんアップしていく。そうしたら，ついに戦争だ。他国へ攻め込んだり，攻めこまれたりすると，画面は一変して六角形の並ぶヘックス画面となる。山地が攻撃や防御などに秀れていたりなど，地形にも特徴があるので，これらを利用して戦うようにしよう。







アシュギーネ・ゲーム第2，3弾と続々登場!!

虚空の牙城・復讐の炎

パナソフト
MSX2専用
2メガROM
価格：各6,800円

MSXパソコン・パナソニックA1の人気キャラクターである「アシュギーネ」がゲーム化されたことは知っているよね。今回紹介するのは，その第2弾『虚空の牙城』と第3弾『復讐の炎』だ。

第2弾を作ったのは『ハイドライド・シリーズ』や『レイドック』などを作ったT&Eソフト。第3弾は『めぞん一刻』や『うる星やつら』のAVGを手掛けたマイクロキャビン。どちらもノリにノッているソフトハウスだから，これらのソフトも期待できそうだね。

さらに，この二つのゲームは11月末に発売される「パナ・アミューズメント・カートリッジ」を使用することでデータをやり取りすることができるんだ。つまり，育てたキャラクターをそのまま他方のゲームで使用できるということ。

この「パナ・アミューズメント・カートリッジ」はS－RAM（バッテリー・バックアップ付き）を搭載しているので簡単にセーブやデータの転送ができるぞ！　これからも，これを利用したゲームが発売されるかもしれないので一つ持っているといいかもね。





虚空の牙城

どんなゲームかな？

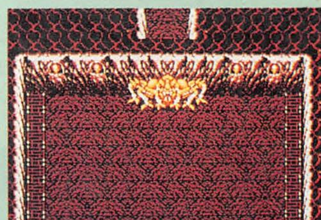
両親をアズムラルの長「バヌーティラカス」に殺されたアシュギーネの復讐を描いたアクション・アドベンチャー・ゲームが，この『虚空の牙城』だ。

全6ステージ――180画面分の広大なエリアが今回の舞台となる。登場するキャラクターは平均サイズが何と32×32ドットという大きさ！　しかも背景はドット単位にスクロールするとあって，これはもうゲーム・センター感覚だね。

敵キャラクターとの戦闘のリアルさもすごい。敵を切りつけると生々しい音と共に血しぶきがあげて倒れる。心臓の弱い人はご注意ってとこだろう。

くわしいことはいずれ誌上で報告するとして最後にヒットを一つ。画面上部の2連太陽に注意せよ！　この太陽の位置がアイテムや敵キャラクターの出現に密接な関係があるんだ。







復讐の炎

どんなゲームかな？

マイクロキャビンが担当するのはアシュギーネ第3弾『復讐の炎』だ。ジャンルとしてはアクションRPGってところかな？

これも全6ステージで構成されており，その広さは240画面。上下左右にスクロールするフィールドを歩きまわり，情報を集めたり，敵を倒したりしながら宿敵バヌーティラカスとの対決にそなえるのだ！

特筆すべきは，ゲーム中のBGMだろう。オープニングやエンディングはもちろんのこと，各ステージごとに変化するBGMも聞き逃せないぞ。

会話もそれらしく作られていて，RPGに必要な「感情移入」にひと役買っている。

壮絶な戦闘シーンの連続に，キミはどこまで耐えられるかな？









問い合わせ先：〒106 東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル パナソフトセンター「マイコンBASICマガジン」係

'87 AMUSEMENTE MACHINE SHOW REPORT

'87アミューズメントマシンショーレポート

Reported by **見城 こうじ**



AM業界秋の祭典，毎年恒例の『アミューズメント・マシンショー』が，この10月7日・8日に東京流通センターで開催されました。

今年のレポートを担当させていただきます。見城こうじです。どうぞよろしく。

今年のAMショーを回って見た感想としては，各社ともそれぞれ試行錯誤し，いろいろな方向性を捜して暗中模索しているようすが見て取れたということです。したがってゲームのジャンルそのものは比較的バラエティに富んでいたといえます。

従来のパターンから大きく逸脱したとまで言える作品はなかったものの，たとえば大型機，たとえばリメイク・ゲーム，たとえばコミカル・キャラクター物，そしてバリバリのシューティング・ゲームなど，非常に内容は多岐にわたっており，回ってみて大変楽しませていただきました。



●大型機の新しい方向性を求めて

今回出展された各社の大型機の中で，もっとも興味深かったのが，コアランド社の『サイバータンク』。注目に値する点は，大型機で2人同時プレイが可能ということ。それも一方がタンクの操縦と大砲の発射，そして他方が機関銃の発射というそれぞれがまったく異なった機能を分担するというアイデアはテーブル機でもほとんど見られなかった斬新なもので，この発想は今後のゲーム製作の礎（いしずえ）の一つにもなり得るものだと思います。ただ，残念なことにこの『サイバータンク』，ゲームがまだ未完成だったこともあるのか，ゲーム性の点から見ると今ひとつパッとしない作品でした。今後に期待しましょう。

大型機では他に，8人までの同時プレイによるデッドヒートが可能なレーシング・ゲーム，ナムコの『ファイナルラップ』があり，注目を集めていたようです。

しかし注目のセガ・体感シリーズ第8弾，『サンダーブレード（戦闘ヘリ物）』は制作が間に合わなかったらしく，ショーには未出展だったこともあり，大型機は全般的に低調だった感があります。

●シューティング物は無難な路線多し

シューティング・ゲームは全般的にオーソドックスなタイプが多く，強く興味をひかれる作品は見られませんでしたが，総合的な完成度ではテクモの『ジェミニウイング』，Vシステムの『ラビオ・レプス』などがまずまずといったところでした。

その他には，やはりテクモの『バックファイアー』そしてアイレムの『Mr.ヘリの大冒険』などが，アイデア的におもしろい点が見られ，印象に残りました。

●燃えろ！キャラクター・ゲーム

まずは当然タイトーの『レインボーアイランド』，会場ではいきなりアイテムの種類と効果をメモしながらプレイしているような人もいて（会場はゲーム・センターじゃないんだからこんなことは本当はわきまえてほしいんだけど…），ゲームファンの注目度の高さが知れます。前作のバブルボブルに比べ，とっつきやすさの点でやや大衆性に欠けるのが難点ですが，やはりすばらしい作品にはちがいありません。

もう一つ，今回のショーで「ここおおおこれだーっ！」と握ったこぶしに汗をかいたのが，ジャレコの『ぶたさん』です。画面などを見る限りでは，とても奥ゆきのありそうなゲームには見えませんし，おそらくはオペレーターのかたがたの目にもとまっていないことでしょう。しかし私はこの作品を強く推します。そのハチャメチャなゲーム内容もさることながら，登場キャラクターのよく動くこと，かわいいこと，最高です（だって登場したかと思うといきなり居眠りをはじめる敵キャラがいるなんて!!）。



その他にはパズル物ですがアイレムの『キックルキューブル』などは地味ながらビデオゲームの一つの方向性として評価したい作品でした。

今回の作品やロードランナー・シリーズ，ロットロットなど（どちらも移植ものではありますが），アイレムの独特の切り口による路線は根絶やしにしてほしくないと切に願います。

●リメイク・ゲームはどこまで続く？

レトロブームを受けてのリメイク路線は今回も健在でした。ナムコの『パックマニア』，『ギャラガ'88』（ここの会社は昔からパートIIとかシリーズ物が好きなんですよね），ウッドプレイスの『ザ・ディープ』（セガのディープスキャンのリメイク物），それからコナミの『ザ・ハスラー』ですが，これはゲーム内容的にはビリヤード物ですからリメイクがどうのこうのいうものではないかも知れませんが，同社から7年ほど前に同名のゲームがでていたことを考えるとリメイク物であるという見方もできます。

また，心に留めておきたいのが日本システムの『フリーキック』，そしてEXA PLANNINGの『め組レスキュー』，この両作品を高く評価する人はまずいないことと思います。しかしいずれもアルカノイドからはじまったブロック崩しブームに乗って作られた作品でありながら，ブロック崩しともちがう独自の世界を築いている点は高く買えます。

●異色作品をなんと……ナムコで見つけた！

ナムコから参考出展されていた『ASSAULT（アソールト）』，未完成作品ながらこれには光るものを感じました。同社テーブル機では初のキャラクター回転・拡大回路を用いた新型基板を採用した作品で，その機能がゲーム性にふんだんに生かされ，操作方法も上部に発射ボタンのついたツインレバーでタンクを操縦するといったもので，ATARIの往年の名作バトルゾーンをほうふつとさせます。完成に向けての手直しで悪い方向へアレンジされないことを祈っています。

もう一つの異色作は，やはりナムコの『超絶倫人ベラボーマン』，これも参考出展でした。オープニングのストーリー紹介やキャラクターのノリだけでも一見の価値はあります。

評価は10点満点で行なっています。　★… 2 pts.　☆… 1 pts.です。

ファイナルラップ（ナムコ）

アイデア性	★★
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★★★

鈴鹿サーキットを舞台にしたナムコひさびさのレーシング・ゲーム。今回のゲームの特徴は，筐体（きょうたい）間通信機能がついたことにより1～8人まで同時プレイができること。同一画面内にもちゃんと他のプレイヤーの車が見える上，マップにマイカーと他のプレイヤーとの位置関係が表示されます。バックミラー付き。

順位の変化によって筐体が前後にムービングするのが泣かせます。



ASSAULT（ナムコ）※参考出展

アイデア性	★★★★☆
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★

上部に発射ボタンの付いた2本のスティックでマイタンクを操作，敵基地へと進行して行きます。マイタンクは移動のみならず，その場回転も可能。こうして向きを変えると画面がそれに合わせて回転します。つまりタンクは常に画面の上方向に向かっている訳です。リフトゾーンでジャンプするとまわりの地形が一望でき，同時に遠方も攻撃できます。

開 発 中

パックマニア（ナムコ）

アイデア性	★
キャラクター	★★
とっつきやすさ	★★★★

パックマンが3Dになって帰って来た！　ゲーム内容上の前作とのちがいは，パックマンがジャンプできること，迷路がスクロールし，何種類もあること，そしてスペシャル・パワー・アイテムでスピード・アップなどができること。

画面がスクロールしてしまうため，迷路全体が見渡せないので状況把握して作戦を立てられないのが難点。



レインボーアイランド（タイトー）

アイデア性	★★★★★
キャラクター	★★★★★
とっつきやすさ	★★☆

名作バブルボブルの続編。人間の姿にもどったバビーとボビーがレインボーアイランドを舞台に大活躍！　両親から授かった虹の魔法を武器に島から島へ暗黒大魔王を捜して渡り歩いて行きます。虹を使って敵を倒したり，上に昇ったり，はたまたボーナス・フードを取ったり……。

ちょっと前作バブルボブルのアワに比べて今回の虹は初心者に使いこなしにくいかな，という心配はあります。



ギャラガ'88（ナムコ）※参考出展

アイデア性	★☆
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★★★★

もう何がリメイクされても驚きません。という訳でギャプラスに続くギャラクシアン・シリーズ第4弾ではなく，あくまで『ギャラガ』のリメイク作品。大きな新フィーチャーは前作の2機合体「デュアルファイター」から3機合体の「トリプルファイター（！）」まで可能になったこと。また，チャレンジング・ステージのBGMには驚かされました。

開 発 中

オペレーション・ウルフ（タイトー）

アイデア性	★★★★
キャラクター	★★★★
とっつきやすさ	★★★★

ビデオゲームの数あるジャンルの中でも，もっとも長い歴史を持つ射的タイプのゲーム。同社近作の『NYキャプター』，『ヴァイオレントシューティング』などに続く最新作。驚くほどリアルなグラフィックと登場キャラの芸の細かい動きは，それだけで見る者を飽きさせません。

ゲーム進行中にもストーリー性をふんだんに盛り込み，戦績によりマルチ・エンディングが楽しめます。



超絶倫人ベラ ボーマン（ナムコ）※参考出展

アイデア性	★★☆
キャラクター	★★★★
とっつきやすさ	★★★

平凡なサラリーマン中村等は，ある日UFOと接近遭遇，地球を救えとアルファ遊星人から不思議な変身物質を授かりました。この物質，銀と融合すると人間の体がコイル状に変質する効果を持ち，超人的な能力を発揮することができるようになるのです。中村はこれにより超絶倫人ベラボーマンとなり，地球征服をたくらむマッドサイエンティスト爆田博士と戦うことになるのでした。

開 発 中

ワードナの森（タイトー）

アイデア性	★★
キャラクター	★★☆
とっつきやすさ	★★★

姿を水晶玉に変えられ，森の支配者ワードナに森の奥深くに連れ去られてしまった少女を救うべく立ちあがった少年の物語。主人公の武器は魔法の炎。敵を倒すなどして集めたゴールドによってショップでいろいろなアイテムを買うことができます。

武器の種類によってある程度一長一短があるので装備を変える楽しみかたも少しはあるようです。エンディングが貧弱なのが残念。



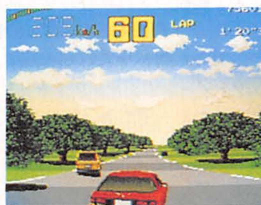
評価は10点満点で行なっています。　★…2pts.　☆…1pts.です。

フルスロットル(タイトー)

アイデア性	★☆
キャラクター	★★
とっつきやすさ	★★★☆

『ミッドナイトランディング』に続く，タイトーの体感シリーズ第2弾。アウトランに非常に近いイメージで作られたドライブ・ゲームで，コースも全5ステージですが，岐路は不規則な配置のされかたをしています。1ステージにつき3回まで使用できるニトロスイッチを押すと一定時間，爆発的な加速力が得られます。

コクピットがひどくチャチなのが興ざめします。



バックファイアー(テクモ) ※参考出展

アイデア性	★★★★
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★☆

横スクロール・シューティングゲーム。レバーを前方向に入れ続けるとドンドン自機のスピード（スクロール速度）があがっていき，逆に後方に入れ続けるとバックすることも可能。これをうまく使うことによって敵の相対速度を変えて対応するのがポイント。

可変速する自機の感覚が，Williams社の往年の名作，ディフェンダーに近く，大変なつかしいものを感じました。



特殊部隊UAG(タイトー)

アイデア性	★
キャラクター	★
とっつきやすさ	★★★

敵基地侵入を決行した合衆国特殊部隊UAGの物語を描いた近未来アクション。2ボタンで一つは機銃，もう一つは援護爆撃です。途中に置かれていたり，障害物などの中に隠れているサイドカーを取ると攻撃能力がアップします。場面は市街地，砂漠，ジャングル，敵基地へと変化していき，2人同時プレイも可能です。



バトルフィールド(SNK)

アイデア性	★★
キャラクター	★★
とっつきやすさ	★★★★

タイムトンネルで各時代を飛び回り，ボスを倒して仲間を救出せよ！　おなじみのループレバーに，通常使うショット・ボタン，取った武器を使う武器ボタンで操作します。ループレバーは主人公の移動が8方向，銃口は12方向に向けることができます。同じ武器を取り続ければ段階的にパワーアップしていきます。



ジェミニウイング(テクモ)

アイデア性	★★★★
キャラクター	★★★★
とっつきやすさ	★★★★

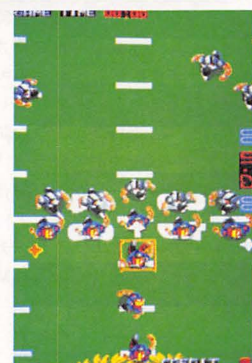
2人同時プレイ可能の縦スクロール・シューティング・ゲーム。敵を倒すことによってガンボールを取ると，自機のうしろに取った分だけつながり，ボタンを押せば最初に取った分から順に使っていくことができます。ガンボールは全部で5種類，それぞれ強力な武器となっており，他にも1UPターゲットなどもガンボールと同じ使いかたをします。



タッチダウンフィーバー(SNK)

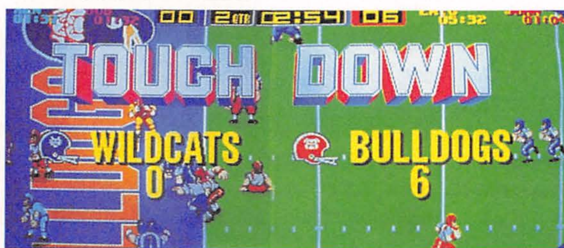
1～4人まで同時プレイ可能なアメリカン・フットボール・ゲーム。フォーメーションは100種類以上の中からコンピュータがフルオートで選択します。ランニング・ボタンをより速くたたき続けることで選手をより速く走らせることが可能です。

「フフフ…ルールを覚えるには最適なゲームだぜ…」とSNKは言っております。



テクモボール(テクモ)

2面モニタで1～4人まで同時プレイ可能のアメリカン・フットボール・ゲーム。モニタを二つ使用しているため，フィールドの視界が広く，キャラクターも大きくリアルなのが特徴。



雀棒 II(SNK)

アイデア性	★★★
キャラクター	★☆
とっつきやすさ	★★★★

ブロック崩しと麻雀をミックスしたユニークなゲーム『雀棒』，その第2弾です。今回は2人同時プレイモードで対戦ゲームが楽しめます。

雀棒でボールを目の前にして牌をつもって，画面が一時停止するためにボールの軌道がわからなくなる腹立たしさが，このIIにおいても解消されていないのがつらいです。



ストリートファイター(カプコン)

もうすでに市場に出回ってしばらくたつ，体感格闘ゲーム。5か国10人の強敵に挑め！

今回のショーでは従来のデラックス・アップライト筐体に加えて，新型のテーブル・タイプとラバータイプで出展されていました。これはこぶしでたたくような強固なボタンではなく，従来のボタンを使用しているため，パンチ・キックそれぞれ強弱3種類のボタンで使いわけるようになっています。

アイデア性	★★
キャラクター	★★★☆
とっつきやすさ	★★



A・ジャックス(コナミ)

縦スクロールの2Dステージと，3Dステージの2パターンから成るシューティング・ゲーム。コクピット筐体で出展されました。

サウンドにはボディソニックを使ったすばらしいものがありながら，ゲーム内容的には2D，3Dいずれも新鮮味に欠け，中途半派な構成の作品であると言わざるを得ません。

アイデア性	★☆
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★★



魔獣の王国(コナミ)

迷路状のフィールドで敵を倒しながら鍵を見つけて出口へ向かうゲーム。主人公は考古学者のコンドル教授と女性レポーターのラブライナで2人同時プレイ可能。同社ライフフォース方式のパワーアップを採用しており，1P側と2P側でパワーアップ・レベルメーターの配列が異なります。

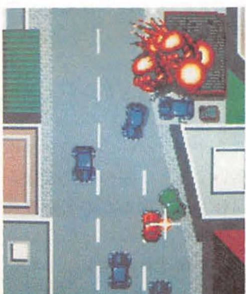
四つボタンという操作のややこしさはちょっとうんざりします。

アイデア性	★
キャラクター	★★
とっつきやすさ	★☆



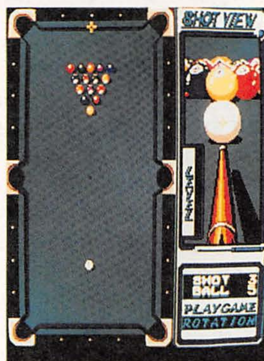
シティーボンバー(コナミ)

ゆく手をさえぎる大型トレーラーや一般車の群れ，そしてパトカーやギャングのリムジンをうまくかわして次々と変化する場面をひたすら走りぬくカーアクション・ゲーム。色のちがう一般車を体当たり等でやっつけると色に応じたパワーアップ・ユニットが出現します。同時にいくつものパワーアップを持つこともできます。



ザ・ハスラー(コナミ)

流行に乗って登場のビリヤード・シミュレーション。ナインボールとローテーションが選択できます。玉を突く場面では，リアルにハスラーが玉を突くアニメーションが見られます（同社ダブルドリブルのシュート場面と同じようなもの)。映画「ハスラー2」を意識したノリが見られます。



ミスターヘリの大冒険(アイレム)

宇宙パトロール隊ミスターヘリの，宇宙の彼方の異星で大冒険。主人公は8方向レバーと2ボタンで操作します。一方のボタンは横方向への射撃，もう一方は空中にいる状態では上方ミサイル，地面に接した状態では爆弾を撃つことができます（この爆弾がやたら『ちゃっくんぽっぷ』の爆弾に似ている)。岩壁に隠された水晶がお金の役割を果たすので，これを集めないとパワーアップ等できません。

アイデア性	★★★★
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★★



キックルキューブル(アイレム)

平和な氷の世界に，ある日突然火魔族が侵略してきた。盗まれた雪地蔵を取りもどすためフリーザーガンと氷柱を武器に立ち向かえ！ 全40ステージのパズルゲーム。敵から鍵をすべて奪(うば)って出口へ行けばラウンド・クリアです。フリーザーガンで敵を氷にしてキックで移動させて通路を作ったり敵を倒したりします。アクション性が薄く，パズル性に比重をおいた作品です。

アイデア性	★★★☆
キャラクター	★
とっつきやすさ	★★



ぶたさん(ジャレコ)

かわいい〝ぶたさん〟が，爆弾投げバトルロイヤルのチャンピオンを目指す抱腹絶倒のコミカル・アクション・ゲーム。主人公は8方向レバーと〝投げる〟ボタンと〝伏せ〟ボタンで操作。画面に散らばる爆弾を持つと，そこに書いてある数字がカウント・ダウンをはじめ，ゼロで爆発します。または直接ぶたさんに当たるとその場で爆発するので，うまく敵を倒してください。いろんな性格のぶたがいます。

アイデア性	★★★★★
キャラクター	★★★★★★
とっつきやすさ	★☆

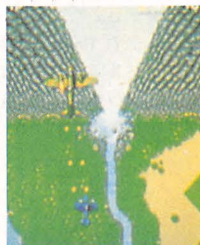


評価は10点満点で行なっています。　★…2pts.　☆…1pts.です。

ブロックバスター(ジャレコ)

自機の動きに慣性のある縦スクロール・シューティング・ゲーム。空中と地上それぞれに攻撃できますが，地上への攻撃は，自機のほぼ真下に向かってじゅうたん爆撃するようになっており，弾数にも制限があるのが特徴。敵エリアを往復しながら指定された数の敵を倒して超重爆撃機を破壊するとエリア・クリア。

アイデア性	★★
キャラクター	★☆
とっつきやすさ	★★★



ラビオ・レプス(Vシステム)

※ジャレコのブースで出展

さらわれた王女を救いに行くメカウサギの活躍を描いた2人同時プレイ可能の横スクロール・シューティング・ゲーム。スタート前にノーマル・コース，エキスパート・コースのいずれかを選択できるシステムになっており，それぞれエンディングも別のものが用意されています。派手なパワーアップもなく，ダメージ制を用いた親切設計になっており，細かい配慮の行き届いた良心作と評価できます。

アイデア性	★★★☆
キャラクター	★★★★☆
とっつきやすさ	★★★★★



サイバータンク(コアランド)

2面モニターの体感戦闘ゲーム。2人同時プレイが可能で，1人がタンクの操縦と大砲の発射，もう1人が機関銃の発射を受け持ちます。キャタピラの振動が体全体に体感で伝わってきます。

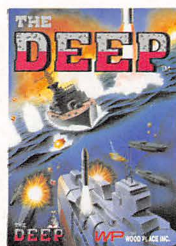
アイデア性	★★★★
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★



ザ・ディープ(ウッドプレイス)

同社『ファイアートラップ』(クレイジークライマーのリメイク)に続くリメイク・シリーズ第2弾。1979年にセガから発売された『ディープスキャン』をモチーフに作られています。海面から敵潜水艦等に向かって爆雷で攻撃し，敵基地から世界を守るゲームです。画面外の敵もレーダーで見えるのであらかじめ作戦が立てられます。

アイデア性	★☆
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★★★

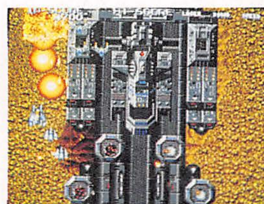


テラ・フォース(日物)

プレイヤーがハイパー・ミサイルの発射によって，縦・横スクロールを自由に選択できる新しい戦略要素を持ったシューティング・ゲーム。全16ステージから成ります。

残念ながら，これまでの同社の一連のシューティング物から大きく変わったところが見られない気がします。新しい発想の物が見たいものです。

アイデア性	★☆
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★★



スーパーリアルダーウィン(データイースト)

人気作品『ダーウィン4078』の続編。前作の進化・退化・突然変異などのフィーチャーに加えて，今回はバリアや自機スピード・アップなどがアイテムで取れるようになり，その他にも「DNA」ターゲットを取っておくと一度ミスしたあとも即進化させてくれたり，まゆを取るとクローンが生まれるなどのフィーチャーが加わりました。

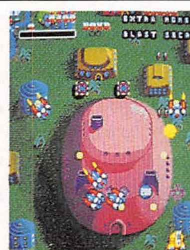
アイデア性	★★★
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★★



ワンダープラネット(データイースト)

陳腐(ちんぷ)な表現をするならば，まさに縦スクロール版ファンタジーゾーンというノリ。ファンタジックなキャラクターとコインを集めてショップでアイテムを買うあたりはそっくり。ただし，ショップはあちこちに配置され，バリア専門店とか，ミサイル専門店など種類別にショップがわかれているのが特徴。

アイデア性	★★★☆
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★☆



グレイアウト(タツミ)

ムービング・コクピットによる体感フライトシミュレーション・ゲーム。ゲーム内容はセガのアフターバーナーにそっくりなもので，同時期に開発がかち合ってしまったことは不運としかいいようがありません。

ドライブ・ゲームの最高傑作と名高いTX－1等の開発で知られる同社も最近はセガの大型機に押され気味でうまくいってないようです。がんばってほしいと思います。

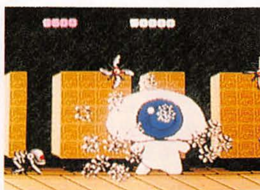
アイデア性	★★★
キャラクター	★★
とっつきやすさ	★☆



ミュータントナイト(UPL)

アイデア性	★★
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★

鬼太郎の親父さんがへちゃむくれたような姿をした主人公ミュートロンくんを操作，アタック・ボタンで弾を撃って敵をやっつけたり，ジャンプ・ボタンで敵をかわしたりしながら出口へ向かうスクロール・ゲームです。ジャンプ・ボタンをたたき続けると連続ジャンプ(空中遊泳)ができたり，レバーを斜め下に入れ続けると伏せながら前進できるなどの特殊な動きができます。



フリーキック(セガ/日本システム)

アイデア性	★★★☆
キャラクター	★☆
とっつきやすさ	★★★★

フィールドで幾何学的な行動パターンをとるサッカー選手たちにサッカー・ボールを当てて消していくというよくわからないゲーム。ボタンを押しながらダイヤルを回すとボールをある程度誘導できます。敵選手を全滅させる以外に，敵ゴールを奪って逆転しても面クリアとなります。全64面（な・長い…)。



ヘビーウエイト・チャンプ(セガ)

アイデア性	★★★
キャラクター	★★
とっつきやすさ	★★★★

2本のレバーを押したりひねったりして主人公のボクサーを操作するボクシング・シミュレーション。ジャブ，ストレート，フック，アッパーカット，スウェー，移動など動きも豊富。

とにかくプレイする側も疲れますが，筐体の側にもかなり無理な力が加わりますので，耐久性はどうなのか心配してしまいます。プレイしていたらいきなり，モニタ部分がふっ飛んだとかいうと人身事故ものですね。



め組レスキュー(セガ/EXA PLANNING)

アイデア性	★★★☆
キャラクター	★☆
とっつきやすさ	★★★☆

ダイヤルでトランポリンを操作，レスキュー隊員を下に落とさないようにして，火事のビル内に残された人々を助けていくゲーム。隊員が窓のところに飛んだときに，タイミングよくアクション・ボタンを押すと中に入り，人を助けたりボーナス・ターゲットを取ったりできます。一気にビルが消火されて面クリアできるアイテムなどもあります。

スーパーリーグ(セガ)

アイデア性	★★★
キャラクター	★★★
とっつきやすさ	★★★

メジャーリーグに続く同社ベースボール・シミュレーション最新作。前作をはるかにしのぐ膨大なデータ量と投打シーンや塁上のクロスプレイまでクローズ・アップされるリアルなグラフィックで野球ファンに与えるインパクトは相当なものです。選手の交代も，代打・代走・投手・野手と，なんでもありのすごい凝りようです。

でも最近セガはテーブル機の開発量が減りましたね。残念です。



アフターバーナーII(セガ)

アイデア性	★★★
キャラクター	★★★☆
とっつきやすさ	★★☆

今さら説明不要の話題作。IIになってスロットル・レバーがつき，自機のスピード調整が可能になり，ゲーム性も高まったようです。

ただ，最近無意味にボーナス・ポイントが加算される隠しコマンドの存在が見つかり，一部ハイスコア・プレイヤーの間で物議をかもしているようです。このようなゲーム性を損ね，しらけさせるようなフィーチャーはやめてほしいものです。



補足・あとがき

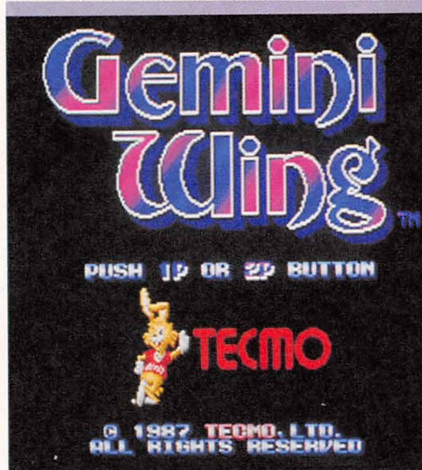
以上，『'87年AMショー』出展作38機種のレポートを終わらせていただきます。各ゲームにつけた評価は，ほとんど初見でつけたものですし，まったくの主観で独断によりつけたものですので，反論もありましょうし，私の思いちがいも多分にあると思います。ご意見のあるかたはお手紙でもください。そういう話は大好きです。

今回の出展作で個人的にもっとも気に入った作品を勝手に書かせてもらうと，『レインボーアイランド(タイトー)』，『ぶたさん(ジャレコ)』，『ASSAULT(ナムコ)』の3作につきます。この3作があるだけでも僕にとって，今年のAMショーは価値のあるものでした。

最後に，今回の出展作で紹介しきれなかった機種を，ここにリストアップしておきます。

○1943（カプコン）
○ブラックドラゴン（カプコン）
○R・タイプ（アイレム）
○銀河任侠伝（ジャレコ）
○早押し対戦クイズHYHOO（日物）
○美女っ子夢物語(日物)…麻雀もの
○家元(日物)…麻雀もの
○制覇(日物)…麻雀もの
○THE REAL GHOST BUSTERS(データイースト)…同社・迷宮ハンターGの海外バージョン
○脱子ちゃん雀荘(セガ)…麻雀もの
○シューティングギャラリー(セガ)
○デンジャーゾーン（セガ／シネマトロニクス)
○スペースハリアー(セガ)
○アウトラン(セガ)
○スーパーハングオン(セガ)

※レポート中，何機種か評価のついていない機種がありますが，これらはあまりよくプレイできなかったので無責任に評価をつけられなかったため，書かなかったものです。



ジェミニウイング

©テクモ　Written by　響あきら／プレイ協力　手塚一郎

おひさしぶーり。ベーマガ編集部のヤンバルクイナこと響あきらです。

さてさて，僕は今年で6回目のAMショーに行ってきました。くわしい話は，AMショー紹介の記事を読んでもらうとして，僕の感想をちょっと……。

今年のAMショーは例年に比べて，レベルが高いと言われていたけど，プレイしていて「コイツはおもしろいや」と思わずヨダレがでるくらいのめり込めるゲームは少なかったような気がしたな。だって各社とも見た目にインパクトの強いゲーム(大型機やアップライトも含む)ばかりに力を入れて，内容のあるゲームなんて，ホント少ないヨ。でも，そんな中でも質のいいゲームもいくつかあって，先月号で見城氏が紹介した『レインボーアイランド』やこれから紹介する『ジェミニウイング』もその一つだといえると思うヨ。

ストーリー

幾千の流星が降りそそいだ年，世界は蟲に覆われていた。人々は孤立し，街は滅び，植物に埋め尽くされた。蟲たちはさらに勢いを増し，残されたわずかな地さえも蝕(むしば)んでゆく。

そして，ついに最高機密指令307号，コード名「ジェミニウイング」は発動された……！

遊びかた

8方向レバーにショット・ボタンとパワーボタンのごくノーマルな操作。

ショット・ボタンは通常攻撃で，かなりの連射ができる。パワーボタンは，自機のうしろについているガンボール・パワーを使用するボタンだ。

また，2人同時プレイができて，途中参加も可能だよ。



◀元は『スーパースターフォース』として製作されたと言われているジェミニウイング(?)。THE RETURN OF TECMO―テクモの復活。ウーン，やってくれるぜ

ガンボール・パワー

ガンボールは5種類あり，パワーボタンを押すと自機のうしろのガンボールが使われる。ガンボールはブリンガーなどが運んでくるので，これを奪回すれば，どんどん増えていき最高15個まで持てる。

特殊ガンボールとしてボーナス（2万，5万，10万点）とスピード・アップ，1UPがあり，これらも他のガンボールと同様に使用したとき効力を発揮する。



3ウェイ・ショット

ゲーム・スタート時にはこのガンボールを3個保持している。前方へ3方向，貫通力のあるビームが撃てるので，前に立ちはだかる壁には有効なパワーだ。





ホーミング・ミサイル

8発の誘導ミサイルを発射，近くの敵を倒してくれる。多くの敵を相手にする場合は不利だが，障害物のうしろなど死角の敵を破壊してくれるのはありがたい。





スウィング・ファイアバー

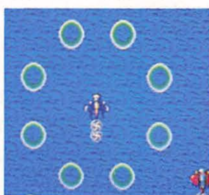
自機より炎が伸び，さらに炎が左右にワイパーのように振れ，それに触れた敵を一瞬にして焼きつくす強力な武器。多くの敵が連続で攻撃してくる場所には役に立つぜ。





スパーク・ハリケーン

自機を中心にスパークリングが回転しながら拡がる。敵に囲まれたとき，これで危機を脱出だ。ただし，スパークリングは壁に当たると消えてしまうゾ。





ワイドビーム

自機の前で横に拡がり，そのまま前方へ飛ぶビーム。画面上の敵を一掃してくれる超強力な武器。使用するときは，画面下方にギリギリまでさがって使おう。





■特殊ガンボール

パワーボタンで使うと，効力を発揮する。持っているだけじゃダメ。

ボーナス

2万点 

5万点 

10万点 

スピード・アップ

3段階までスピード・アップ



1UP

自機が1機増える



ガンボール・テクニック

さて，このガンボールをうまく使いこなせないと，ジェミニウイングは上達しない。逆に言えば，ガンボールの使いかたさえマスターしてしまえば，このゲームはキワめられるのだ。そこで，ここでガンボールの使いかた，テクニックを紹介しよう。

■ガンボールをチェンジせよ

ガンボールをブリンガーが運んできたとき，ブリンガー を撃ってみよう。するとガンボールの種類が次々と変化するはず。今の状況に応じて，一番欲しいガンボールに変えてからブリンガーを倒すのがヨイ。

でも，実はブリンガーを倒さなくても，ガンボールは取れるのだ。



◀ブリンガーを撃って，欲しいパワーのガンボールにチェンジ!!

■ガンボール奪回!!

ブリンガーが運んでいるガンボールに触れてみよう。すると，ホラ，ガンボールが奪(うば)えたでしょう。上のガンボール・チェンジ技と合わせて使えば，マンモス便利。でもここで注意を一つ。逆に自分の持っているガンボールにブリンガーが触れると，持っていかれてしまうのだ。



◀チャンス!!ブリンガーのガンボールを奪回せよ

■ガンボール交換

ガンボールの奪い合いは，2人プレイのとき，プレイヤー同士でもできちゃうんだ。

「プレイヤー同士の奪い合いなんて，そんなのイヤダー。ジョジョ死んじゃイヤダー」と言わないの。奪い合いだって協力すれば，とっても有効なテクになるんだ。スピード・アップが使いたいけど，ガンボールのうしろのほうにスピード・アップがあるなんていう場合，プレイヤー同士の奪い合いの調節によって，スピード・アップをガンボールの最初にもってくることができる。つまり，奪い合い（交換）によって自分達の持っているガンボールの順番を並びかえることができるっというワケ。

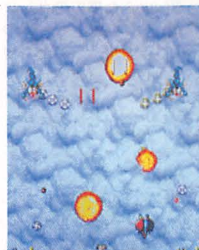
ただし，ガンボールが3個以下同士だと，交換ができないョ。



◀ガンボールの最後尾にあるスピード・アップを交換テクで前にもってくるゾ

■たくさんブリンガー

ジェミニウイングの空中キャラはでる順番が決まっていて，倒せば，倒すほど次々とでてくる。ガンボールを運んでくるブリンガーも空中キャラなので，敵をたくさん倒せば，それだけ早く出現する。ただし，難易度もどんどんあがっていくゾ。



◀ドカドカ敵を倒して，ブリンガーからたくさんのガンボールを奪い取れ！

■1UPガンボールの秘密

特殊ガンボール（ボーナス，スピード・アップ，1UP）は，ブリンガーの最後尾に付いてくるのだけど，どの特殊ガンボールが付いてくるか，また付いてこないかは，ガンボール・パワーで倒した敵数によって変化するんだ。とにかく，たくさんの敵キャラをガンボールで倒せば，1UPガンボールが出現しやすくなる。



◀1UPガンボールは絶対に逃すな。取ったら早めに使って持ち機を増やそう



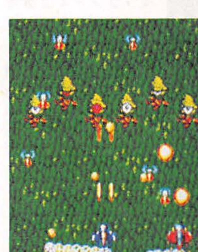
◀最初のラウンドでは，まずガンボールをためよう。集めるならワイドビームやスウィング・ファイアバーが得だよ。
壊れたつり橋くんは『アルゴスの戦士』にもあったネ



◀ラウンド1のボス直前の滝のシーン。ここでの盛りあがりはナカナカのモノ。滝に向かうというのも，とっても独創的でおもしろい



◀こいつがラウンド1のボス。チョコボールのような弾をはき，ときどき体当たり攻撃をしかけてくる。体当たりだけに気をつけていれば楽勝



◀一つ目の木の化物は，地上の砲台。ちょっと堅めの敵なので，ワイドビームなどのガンボール・パワーに頼ったほうがいいヨ



◀このラウンド2では，途中，急にスクロールが速くなったりする。そのときは，空中の敵キャラに少し注意して戦うのがヨイ

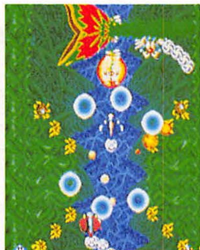

◀ラウンド2のボス。プレイヤー機を狙って，交互にレーザーを放ってくる。このレーザーを見て，手塚氏は「おっ，天空の城ラピュタを意識してるナ」と言ってたけど，ホント，このゲーム全体的に宮崎　駿氏の世界っという感じだネ


◀敵キャラに囲まれたなら，迷わずガンボール・パワーを使おう。ガンボールはバシバシ使い，どんどん補給する。この精神がジェミニウイングでは大切だ。ケチケチしているとやられちゃうぞ


◀ラウンド6は巨大植物のシーン。前半は易しいけど，後半はかなり難易度高し。前半で，できるだけガンボールを集めよう


◀ラウンド3は洞窟の中。このラウンドにボスキャラはいないけど，敵の攻撃はキツイし，横壁に触れてもアウト。こりゃ，修羅場ですなぁー


◀ラウンド4のボス。小さい弾をバラまきながら，口からモゴッと火の玉をはきだす。弱点は口。火の玉をはいた後に集中攻撃しよう

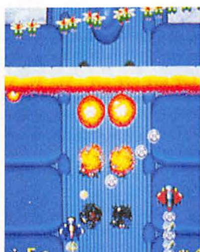

◀画面上方でパクリとしている巨大植物は破壊できない。よけるしかないのだ。そのためこのラウンドでは，ほとんど逃げ回っているハズ


◀この写真のように，壁のうしろに砲台があったりして，やっぱりラウンド3はムズカシイ。地形と攻撃パターンを覚えて，先手，先手で攻撃しよう

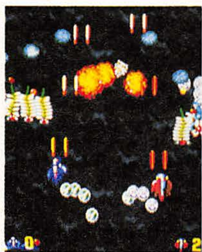

◀ラウンド5は巨大戦艦上での戦い。ゆっくりとしたプロペラの回転，同系色で統一した戦艦の色彩感覚。ウーン，やっぱり宮崎　駿氏の世界


◀ここは伸びる植物を撃たずに，反対側の壁につけて石化させてから一気にガンボール・パワーで抜けるのがベスト


◀緑の茎のようなものは，撃っても撃っても伸びてくる。撃ち続けて，タイミングを見計って抜けるか，反対側の横壁について石化するのを待ってから壊すか，その場の状況に合わせて臨機応変に戦おう


◀戦艦上での戦闘で苦しめられるのが，大きな黒の砲台。ここはワイドビームの連発が，ぜひとも欲しいシーン


◀ラウンド6のボス。顔のみが弱点。顔に近づき連射で一気にケリをつけるのがいい。画面下はハマる可能性が高いので画面中央で待機


◀ラウンド4は雷雲の中。ラウンド中，雷が鳴り響きあきら画面は明暗反転を繰り返す。敵キャラの数も増えているゾ!!


◀巨大戦艦の最後尾がラウンド5のボス。尾翼にある左右4個ずつの目を全部破壊すればＯＫ。画面上を飛び回るドクロは破壊不可能。うまくかわせ！


◀いよいよ最終ラウンド7へ突入。この後は，みなさんがガンバッてプレイして，自分の目で確かめてください。感動のエンディングがキミを待つ！

影の声：ガンボールをためよ。そして，力の源の青い光を撃つのじゃ。

最後の独り言

このジェミニウィングは，グラフィックがすごいとか，パワーアップが目新しいとか，ＢＧＭが抜群にいいとか，とくに目立ったモノはないのだけど，各要素がそれなりのレベル以上で，またバランスもいいと思う。

チョットきついかもしれないが，現在のビデオゲームではこれらのあたり前のことができていないゲームが非常に多くて悲しい。グラフィックがとってもキレイだけど内容のないゲームとか，筐体(きょうたい)などのハード自体はスゴイけど，ソフトにアイデアがないゲームなど，ゲームとして必要で大切な要素が欠けているゲームが市場にあふれている。

ビデオゲームがこのままじゃイケナイと感じている人は何もボクだけじゃないハズ。メーカーの方々もプレイヤーのみなさんも，今一度「ビデオゲームとは何か」を考えてみてください。

X68000先取り情報 ソフト開発室に潜入

X68000ドラゴンスピリット

開発進行中!!

Hello！ 8月号のマークIII版アウトラン以来，もう登場しないかと思われた幸運私真矢です。今回が初のこのコーナーですが，シリーズ化するか，それとも今回だけで終了する一発コーナーになるのかは読者の皆様のご意見次第。私は，シリーズ化をめざしております。「がんばりまーす」

さて第1回は移殖のウワサがあちこちからささやかれている『ドラゴンスピリット』。あのシューティング・ゲームの大作がもうX68000でプレイできるのでしょうか？ その真偽を確かめるべく，私は電波ビル8階のソフト開発室に潜入を敢行しました（ベーマガと同じフロアなんだけどね)。そしてそこで見たものは……X68000の画面でスクロールしている『ドラゴンスピリット』の背景！ どうやらウワサはまちがいなく本物だったようです。

写真を見てもわかるとおり今回はまだスプライト部分のキャラクターが未完成だったので，とりあえず背景だけを公開ということになりましたが，それにしてもスゴイ。『ゼビウス』の時は横画面だったので少々不満があったのに，今回はディスプレイを横に使ってのタテ画面構成になってよりビデオゲームに近くなっているし，3重スクロールも本物そのもの！ グラフィックは1ドットの狂いもない精密さとの話ですし，スプライト部分もBGMも着々と移殖が進められていて，まさしく『ドラゴンスピリット』そのものが68で遊べる日も近いようです。

電波ソフトでは他にもX68000用に『源平討魔伝』や，今ビデオゲームで大人気の『○○○○○○○○』も移殖が進められているということで，とくに『源平』はかなりデキている模様。X68000ユーザーはホント幸せものですねー。『ドラゴンスピリット』についてはまたお知らせできると思いますが，今は静かに完成を祈ることにしましょう。

最後に，「どうもありがと！」（モモじゃねえっての）

なにわ：画面は，まだ開発中で未調整のため，タテ横の比率がちがいます。



◀見よ！ この本物クリソツ(ソックリ)のタイトルを!! 思わず期待してしまう今日この頃であります

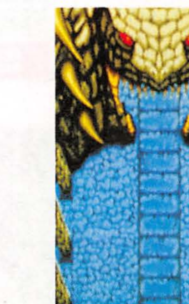

◀むむ、アムルがいない。まあ今回は背景だけの公開でカンベンしてね。ブルードラゴンの飛び立つ日も近い！

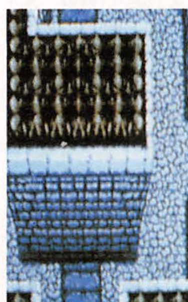

◀まずはエリア1のカルスト。ちゃんと雲、地上、川の三つが3重スクロールするのだ。すごほぉぉおい……

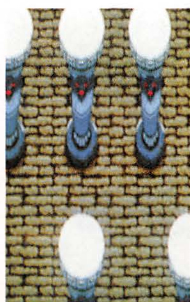

◀ああ、写真でこの溶岩の動きを見せられないのが残念。火山地帯だけにこのデキにはポイントを加算したい


◀いきなりとんじゃってゴメンなさーい。氷河地帯だってホレ、このとおりのできばえ。ロックフェイスが早く見たい


◀深海面は敵がいないと少々さびし・いかな。キミたちも早く完成させてほし・いんかい……いぢめる!? いぢめる!?


◀暗黒地帯のラストに構えるターン・アウエイン・ガード。コイツと戦えるのを楽しみにしてまっせ(立球)


◀ついにやってきたザウエルの魔宮。これだけ忠実に移殖されてるってことは、当然壁抜けも使えるんだろーな


◀魔宮の中をどんどん進む。どんどん進むとここにくる。どうして柱は白いのかな。どうして柱は白いのかなったら


◀ザウエルの魔法陣。ここであの死闘が蘇るのかと思うとゾクゾクしちゃわない？ X68000を買ったかいがあるとゆーものだ


◀感動のセリナ姫救出シーン。「アムルゥ──」の叫びとともに……あれ、やっぱりまだ入ってないや



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

ジハード

クリスタルソフト
対応機種：PC―8801SRシリーズ
価　　格：7,800円
Written by
青木　聡

みなさん，こんにちは！　ついに，レスキュー隊で２番目に，「レスキュー！AVG&RPG」のコーナーから進出してきたレスキュー隊No.8の青木　聡です。

今月は手塚先生がMSXソフトの特集を担当することになったため，僕がこのチャレ・ローのコーナーを担当することになりました。というわけで今月はクリスタルソフトの『ジハード』を紹介します。

STORY

険(けわ)しい山が連なる谷間に，ほんのわずかに，なだらかな場所がある。岩がまわりを囲っているが，その中にはほとんど何も見当たらない。

そこは，かつて人間が神と共に魔王を封印した地であり，神と人間との契(ちぎ)りを入れた聖櫃(せいひつ)が置かれた聖なる地であった。

人間は，地下深くに教会を造り聖櫃を収めた。そして，自然の洞窟の複雑な地形を利用して迷路を作り，侵入者を防いだ。

長い間，そこは聖者たちが訪れるだけの静かな地であったが，いまや魔王は再び目覚め，復活の機会を狙っている。まず聖櫃を奪(うば)い，この聖なる地よりたくさんの魔物を外界へ送りだしはじめた。

魔王が動きだしたとき聖なる地を訪れていた人たちは，魔物に阻(はば)まれ，もはや脱出するすべもなく迷路の奥に隠れ住んでいるという。すでにこの地に向かった聖戦士たちも老人のように変わり果て，脱出できないでいた。

そしてまた若者がひとり選ばれた。これら先達たちの力を借り，魔王から聖櫃を取りもどし，再び封印するという使命を帯び，聖なる地に今たどりついた。魔王が完全に復活するまでの間に，使命を果せるであろうか。

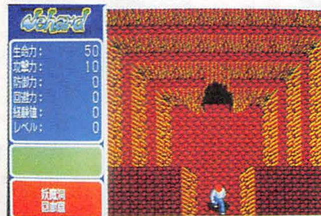
素手で乗り込む勇敢(？)な戦士

全体的なイメージがハイドライド・シリーズにちょっと似ているこのゲームの目的は，聖櫃を取りもどし，魔王を封印するというものです。しかし，魔王の封印を解かれたこの聖地には，いたるところにその手下であるモンスターたちがウヨウヨしています。

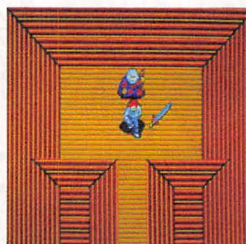
聖地は，地上の「魔王界」をはじめ，「水魔洞」「火炎洞」などの洞窟，さらに「地下都市」や「地下迷路」，そして最終目的地である「地下教会」など七つのシーンから構成されています。

地下教会の魔王にたどりつく前には，これらのシーンにいる４匹のボスキャラを倒さなければなりません。

そのためには，大グモなら「クモの像」，ドラゴンなら「ドラゴンの象」などのアイテムが必要。なにせ素手で旅立ってしまう主人公ですから，これらのアイテムを手に入れる他にも，剣やヨロイ，盾などの防具や武器を捜すために歩きまわらなければなりません。



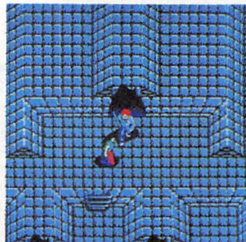
◀ゲーム・スタート！ここは妖魔洞回廊窟って言うんだって，それでここから上に行くと先達の部屋に入る。下に行くと魔王界



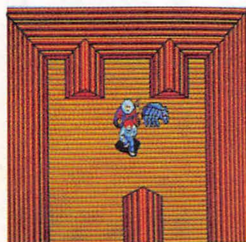
▲苦心の末，巨大グモを倒し，そのあとにできた穴に入るとその先には先達がいた。彼に話しかけると，彼が昔使ったという「破魔の剣」をプレゼントしてくれた。やっとこれで戦士らしくなってきたかな



◀魔王界の１場面。目の前にいる蜘蛛（くも）は普通の蜘蛛とちがって動かない。そのかわり普通の蜘蛛よりもちょっと強いよ。ちなみに上の穴は入ると，巨大グモがまちかまえてるぞ！



▲剣さえあれば，とばかりにやってきました地下都市忘却街。この街には剣，盾，ヨロイを強くしてくれる鍛冶屋さんや体力を回復してくれる人，教会等があり，高レベルになるまでお世話になる街



◀やった！はじめてのアイテムが手に入った！このアイテムは「クモの像」といって，これをもっていると今まで触るだけで殺されていた巨大グモとも戦えるぜ！いやぁ先達の部屋にきてよかった

パラメータに注目！

このジハードのパラメータには，生命力，攻撃力，防御力，回避力，経験値，レベルの六つですが，あがりかたがちょっと変わっています。敵を倒すことによって得られる経験値によってレベルがあがり，それと共に生命力などがあがるのは一般的なRPGと同じなのですが，レベルをあげるのに必要な経験値が固定ではないのです。

ジハードの場合は，レベルがあがったときの経験値をもとにつぎのレベルまでの経験値を求めているため，レベルが進むにつれプレイする人によってかなり状況が変わってくるのです。

また，攻撃力や防御力は，剣やヨロイを何回も鍛え直すことによってある程度まで高めることができるので，同じレベルの人でも攻撃力にかなりの差がでる，なんて場合もあります。

ワンポイント・アドバイス

このゲームは，アッという間にレベル13ぐらいまではあげられるのですが，その後はかなりしんどくなるし，敵の攻撃力も飛躍的にあがってきます。そこで，これからプレイする読者のために，いくつかアドバイスをしておきましょう。

その1

あちらこちらにいる先達は，しっかりちゃっかり利用すること。とくに体力回復なんかは，つぎのレベルの経験値も教えてくれるので，ちょくちょく利用しちゃいましょう。

その2

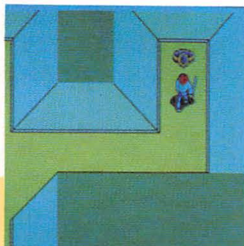
レベルの低いうちは巨大グモやダンジョンには近づかない。早くゲームを進めたいとか，早く武具がほしい。とか思う気持ちはわかります。しかし，レベルが低かったり，必要なアイテムを持っていなかったりでモンスターと出会って，アッというまに死んじゃったら，むなしいかぎり。

その3

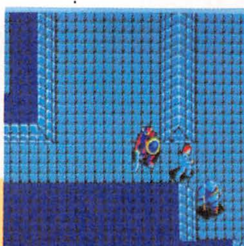
ダンジョンではマッピングしましょう。もし道に迷ってしまってどうしようもないとき，最後の救いになるのがマッピングしたマップだけですからね。

その4

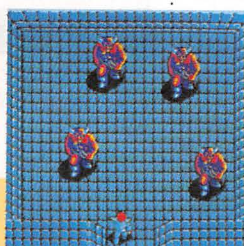
これは，時と場合に応じて大事なことなんですが，モンスターは一つの地域（ダンジョン内など）によって出現数が決まっているので，その地域の敵をすべて倒すと敵はいなくなりますが，一度でも壁の穴を通過してしまうと全滅したはずの敵がすべて復活してしまうのです。経験値かせぎには使えるけど，ヒット・ポイントが減ったから帰ろうとしているキャラクターには無惨なかぎり。



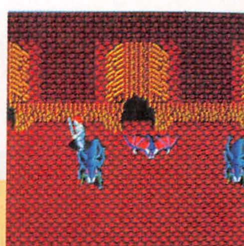
▲ここは魔教会魔導階という忘却街のかたすみにある教会。それと目の前にある指輪は「癒しの指輪」といって魔王の魔力のとどかないところで使うと体力を回復できるという代物だ。でもこの指輪は5回ほど使うとなくなってしまうヨ



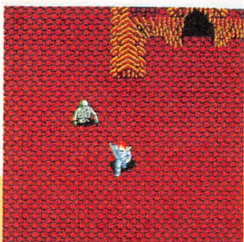
▲レベルもかなり高くなったので，そろそろとばかりにやってきましたダンジョン。と，勢いづいて突撃したら，いきなりモンスターが寄ってきて早くもピンチ！　でもこの程度のことでやられてるほど甘くはないぜ！とか何とかいって，やっぱりあせっちゃうよね



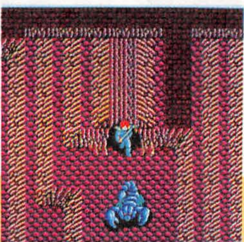
▲ダンジョンの中のモンスターをなぎ倒しながら進んで行くと，また壁に穴がある。入るか入らざるか，しばらく思案した末に結局入ってみたら，なんと中ボスのミノタウルスが4匹もいた。でも，あわてずさわがす1匹1匹倒して，全部倒すと……



▲洞窟に入ってみると，またもやモンスターの群につかまってしまった。しかも，どのモンスターもはじめて見るものばかり。でも，ヨロイを取ることのできたキャラならば，負けることはないんじゃないかな



▲僕が最初にこの洞窟に入ったとき，何もいなかったので何かあるなって思って警戒していたら案の定，なんと地中からスケルトンがはいでようとしているではありませんか。その上，このスケルトンかなり強いときてる。なんとかノーダメージでモンスターを倒す方法ってないのかなぁ



▲穴からでてみると，なんとそこにはでっかいサソリが，あらどうしましょ！なんて思ってるうちにサソリが突進してきてキャラに体当たりしたと思ったらヒット・ポイントを1000ポイントぐらいうばって消えてしまった



▲なっなんとモンスターの群の中に突っ込んでしまった。どうしましょ！なんて言いながらモンスターの群の中をつっぱしり，大打撃を受けてしまった



▲もう，ほとんど死にかけた状態でダンジョンの中を進んでいくと，なんとまだ誰も手にしたことのないと言われる「竜の盾」を見つけた。もう，ここまでできた人なら盾の取りかたはわかるよね



◀やったぁ！「竜の盾」に続いて「ドラゴンの像」まで見つけてしまった。そして，この「ドラゴンの像」を手に入れることができたら，敵にやらないうちにドラゴンのもとへ！



◀ついにドラゴンの出現！。忘却街でドラゴンの呪いのために蛇にされてしまったという女の子のためにも倒さねばならない！しかし，半分死にかけたこのキャラクターで勝つことができるのだろうか……

魔界復活 ―攻略編―

●ソフトスタジオWING
対応機種：PC-8801mkIISR以上
X1ターボ・シリーズ
FM77AVシリーズ
価　格：7,800円
Written by 南　泰人

みなさん，こんにちは！　レスキュー隊No.6の南　泰人です。今月は，まだ山下先生が別冊でハマッているので，チャレ・アベの代わりにボクが特別企画として『魔界復活・攻略編』にチャレンジしてみました。発売されてだいぶ経過したＡＶＧですが，レスキュー！　ＡＶＧ＆ＲＰＧのコーナーにもけっこう質問が届いているので，行きづまっている人はぜひ参考にしてください。

Ｐ.Ｓ.山下先生の『チャレンジ！　ＡＶＧ＆ＲＰＧIII』では，ボクもだいぶ楽譜を書ているので，ぜひとも買ってくださいネ。

とりつかれたように解いたホラーＡＶＧ

ボクは，ソフトスタジオＷＩＮＧのＡＶＧをプレイするのははじめてだけど，この『魔界復活』には何かの力で引きつけられ，とりつかれたようにのめり込んでしまいました。

みなさんの中には，「なんだ！この気持ち悪いＡＶＧは!!」と思った人もいるかもしれませんが，そこは「ホラーＡＶＧ」，この気持ち悪さの中にプレイヤーをどんどん引き込んでいく魅力が潜んでいるのです。

プロローグ

舞台は九州大分県の仏の里，国東（くにさき）半島にある霊願寺。ここで奇怪な事件が２件発生したのである。

その一つは，この霊願寺の住職がここ数日間，寺にもどっていないという住職失踪事件。

もう一つは，住職失踪事件が起きた日に，霊願寺の山頂にある国定重要遺跡に指定されている「臣岩神の岩」の供石が消滅したというものだ。

この住職失踪事件と供石消跡事件とは，何か関連がありそうだ，と思っていた男がいた。その人とは，霊願寺のことを以前から調査している豊後大学の教授，増永である。

増永教授は，この関連の糸口を見つけるため，豊後大学の学生だった教え子の神代明に連絡をとった。神代　明は学生時代から霊感的直感を持っている特異な人間だった。そこで，増永教授は今回の調査に彼を呼んだのである。

このゲームは，神代が大分空港に到着したところからはじまる。



このめがねをかけた人が増永教授。人を九州まで呼んおいて，待ち合わせ時間におくれるとは何事だ!!　ちなみに，この男，第二の主人公となります。おもに，この２人で今回の事件は解くようですね



霊願寺本堂を登っていくと，そこには写真で見たとおり，臣岩神が立っている。その間にあるはずの石がないけど，その石のなくなった場所をよく調べてみれば…ほらでてきた。え，でてこない？　おかしいな，もう一度調べてみれば？　その場所でずっと調べてもムダ♥



おや，誰かいるゾ！　この人は霊願寺の住職代理の坊さんだが，何やらあわてているようだ。とにかく本堂に行って話を聞こう



住職代理といっしょに本堂に行くと，何やら，石を見せてくれた。何のための石だろう，教授は何とかこの石を借してもらおうとがんばるんだけど，やっぱり結果はダメ!!　もう一度出直してきたほうがいいみたいね



すっかり行きづまってしまったお

２人さん，豊後大学でひと休みしていると電話のベルが鳴った!!　なんとかけてくれたのは住職代理。何かあったのか!!



急いで，霊願寺の本堂にかけつけて石を手にしてみると，突然，不動明王の天声が聞こえた!!　こりゃ，事件は意外な方向に…。住職代理は石をくれて「私はつかれた…」だって。無責任なやつ



この石は捉覧石（しょうらんせき）というアイテムなんだけど，いったい何に使うもの？　まあ話が進んでゆくごとにこの石の使い道はわかる。おっと，とつ然村人が…何？　住職がいた!?　何かあるゾ！　早く行ってみよう



最初に訪ねていったオジサンの話によると，「住職さんなら，さっきまでここにいたよ。なんでも黄泉」たしか黄泉とは死んだものが行くところ，やはり気がふれたか，住職さん。とにかく捜しだして話を聞かなくては!!



おっ！　このゲームはじめての女性キャラ!!　この人，住職の居場所を知ってるっていうけど，いっしょに行こうかな，どうしようかな？　みなさん私のような性格の人は，必ずセーブをしてくださいね


もう一度国東塔に行くと，いたぜ住職!! 私はこの住職を見て3分笑い続けました。なんていってると，私たちの持ち物を返せといってくる。おっと，その上突然変身しやがった!!


うわあ!! 道がない。2人を風林寺に行かせないよう，妖魔達が結界を張っているのだ。結界とは，一種の幻覚で，本当は人間が魔物から身を守るバリアのようなものなのだけど，まあたまには，妖魔も張るかもしれないね


風林寺からおり返すと中，さっきまでなかった寺がある。車から降りて調べることにしたけど，気味が悪いネ。どうせ妖魔のしわざだろう。好奇心の強い人はセーブしておけば？


やっとの思いで風林寺へ着くと，天角さんの父親雲角さんがいた。風林寺は天角さんの生まれたところ，いつも，ここから少しはなれた英彦山の山頂で修業しているようだ


天角さんが風林寺に戻られるまで，風林寺の境内を散歩をすることになった神代 明。ここで，増永教授と別々の行動をとることになる。境内の中には墓場，風林寺の本堂裏のほこら，その横のほうに茂みが見えたりして，結構広かったりする


境内に女の人がいる。何かにおびえているようだ。話を聞くと，何!また妖魔!? すでに妖魔達はここまで来てるのか!!


女性は，神代に輪宝鏡というものを渡して，どこかへ行ってしまう。この輪宝鏡という物は照覧石と同じようなアイテムで，妖魔にききめがあるんだが，霊感が強い人のみが使えるということだ


やっと天角さんが帰ってきた。風林寺にある不動明王にこれからの目的を聞いてみると…福岡県の篠栗霊場に，妖魔と戦える武器の一つがあるというおつげがもらえた


その前に，天角さんの修業していた英彦山に行ってみることにしよう。ここは唯一，この調査からはずれて休める場所だ。誰もでてこないし，一番たいくつする場所だけど，もっとあとになると，ここに何かがあらわれるかも…


ここは篠栗霊場の中南蔵院。ここで南覚さんという人に出会う。南覚さんはここの住職みたいな人で，2人にいろいろな情報を教えてくれる。ここで，武器の一つ○○○を捜さなければならない


結局條栗霊場では何も見つからなかった。そこでもう一度，英彦山に行って天角さんを捜しだし，情報をもらおうとしたら心覚という修業坊が現れた。この心覚，私たち2人と最終目的はいっしょらしいゾ。いろいろ妖魔のことを聞きださなくては…


心覚からいろいろ聞きだして，條栗霊場に行ってみると，おわ!!閻魔大王の顔が妖魔の顔になっている。こりゃあどこかに，妖魔がひそんでいるぞ


おお，大胆!! 堂々と結界まるだし，魔道までだしてるぞ。この中にいる妖魔は，この寺の娘をさらっていて，私たちの持っているじゅずととりかえろ!! といってるけど，さて，どうしたものか


不動堂といって，坊の修行場にもなってる所にきた。ここで2人にあることをやらせると，なんとあの不動明王にいわれた武器の一つ三鈷剣が手に入るのだ。もう1本の剣は持っているよね。いよいよ妖魔との最終決戦となりそうだ


南覚さんに英彦山に妖魔がいるといわれて行ってみると，このありさま。ここで2本の剣のい力がためされるわけだ。このとき，戦いかたにパターンがある。そのパターンは自分達で見付けだしてほしい


悪戦苦闘していると天角さんが助けに来てくれた。天角さんがいうには，もう私の呪文もそろそろ妖魔達にはきかなくなってきているようだ。あとは2本の剣で一つ一つ倒していくしかない。最後にみんなで呪文を唱えると，妖魔達の結界がやぶれはじめた


はげしい地割れが起き，そこには心覚が。なぜこんな所に心覚が？彼は助けを求めているけど，どうする？


魔道の中に入ると，やっぱり変な妖魔がいる。ひとまず中に入る前に呪文を唱えたほうがいい。おや？入れたのはいいんだが，でれなくなってしまっているんじゃない？


何とかここまできたものの，どこかで見たこの頭，住職がいる!!こいつもやっかいなやつで，2人の剣がなかなかきいてくれないのだ。きくのは天角の呪文が少しだけ。こいつを倒せば，二つの経のうちの一つが手に入る


やった，こいつが経のうちの一つだ。ずっと前，霊願寺で住職代理と話したとき，この経が2本ともなくなったって聞かなかった？ さあ，この経のもう1本はどこに？


こいつが最後の大魔王。なんせ大魔王というくらいだからね。魔界の総責任者でもあるこの大魔王が，もちろん最後の「経」を持ってるのだ。さあ，これが最後の戦いとなるか!?



テスタメント

バショウ・ハウス
対応機種：PC-8801mkII SR以上
価　　格：7,800円

Written by YK-2

こんにちは，最近めっぽう酒が嫌いになったＹＫ－２です。つい先日アフターバーナーをクリアしました（２コインだけど）。なんと言ってもあのサウンドが最高！

てな訳で，すっかりアクション魂に火がついたＹＫ－２が，アクションゲーム・ファンにおすすめするソフトがこれから紹介する『テスタメント』です。このソフトは，〝バショウ・ハウス〟と言う新しいソフトハウスの第1弾として発売されたものです。

驚異のフルカラー高速スクロール……

何といってもこのソフトの最大の売りは目を見張るほどの高速スクロールです。『アルフォス』以来，さまざまなスクロール・ゲームがでてきたんだけど，真に究極のスピードと言っても過言ではないと思うんだ。全国のゲーム・プログラマーをめざすみなさんには一見の価値あり！ってとこだね。

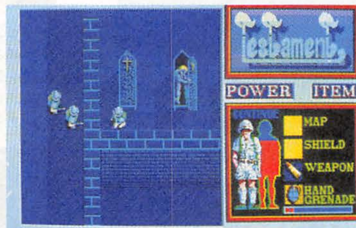
『テスタメント』とはこんなゲームだ！…

このゲーム，基本的には出口を求めてさまよう，いわば脱出型ゲームなんだけど，途中さまざまなトラップが仕掛けられているから一筋縄では行かないゾ！　途中に置かれているいろんなアイテムを駆使して全7面クリアをめざそう。

ところで，このゲーム隠しステージが数面あるんだ。入りかたは秘密だけど，タイ

メイン画面の説明





▲自分は中心。まわりにいる一見自分にそっくりなキャラはみんな敵だ

アイテム一覧

●ライフルの弾
一度に３方向へ発射します。



●ショットガンの弾
前後に２方向発射します。



●バズーカの弾
前方へ２方向発射します。



注：これらのショットガン系のアイテムは重復して使うことはできない。

●手りゅう弾
画面内の敵を一掃します。



●ワープ
同一ステージ内でのワープができます（ガントレットみたい）。



●出口
つぎのステージへ進む場所です。マップ上では緑色の点滅で表されています。



●宝箱
各種アイテムが入っています。何がでてくるかはわからない，いわば「福袋」のようなもの。



●ラ・イール人形
死んでもそのステージからコンティニューができるようになります。



●マップ
エスケープ・キーでその面のマップを表示します。



●パワー
パワー（体力）を一定レベル回復させます。

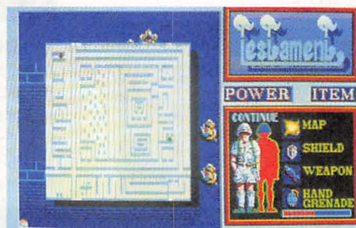


●シールド
ダメージを半減してくれます。



●リピート
一定時間，連射をしてくれます。取れば取るほど連射速度が増します。





▲マップを見たところ。赤が自分の現在地で緑がその面の出口になっている



▲はさまれたり，つぶされたり，まあよくこんだけ考えたものだ。中には一度はまったらなかなかぬけられないものもある

トーのビデオゲーム『飛翔鮫』そっくりの面があったりして，なかなか笑えるヨ。

すばらしいサウンド

このソフト，サウンドはなかなかの秀作ぞろい！　FM3声にメロディとベース，SSGにリズムと効果音を割り当てていてエコーやチャンネルを重ね合わせて音に厚みをかけている手法を用いているなど，テクニックにおいても水準以上の仕上がりなんだ。とくに，「IDOL」というステージのBGMはけっこう気に入っています。

ゲームの進めかた

このゲームは，各面が複雑な迷路になっているので，何はともあれマップを捜すことが大切。マップをこまめにチェックしていかなければとても全面クリアは無理だぞ。

つぎに重要なアイテムとしては，シールドとハンバーガーだ。シールドは敵からのダメージを半分にしてくれるすぐれもの。ハンバーガーは敵から受けたダメージを回復してくれるアイテムだ。ただし取りすぎると腹をこわして（？）歩くスピードが落ちてしまうので注意しまう。

武器は，全部で5種類あり，場面によって使いわけるほうがいい。REPEATというアイテムを取ると連射になり，スペース・キーを押しっ放しで高速連射ができる。

出現する敵もなかなかいんけんで，急に出現しては弾をブッ放すやつもいる。一定時間ごとに出現するミドルキャラには，ハンドグレネードという武器（一度に5発分のダメージをあたえる）で戦うと非常に楽に倒せるぞ。

このゲームにおけるプログラム・テクニック

この『テスタメント』はなぜこんなにスクロールが速いのでしょう？読者の人ももう気付いた人もいると思いますが，最近はやりのフルカラー・スクロールは，完全に二つの方法にわかれてきています。

第一の方法は，画面全体をブロック転送（一般にZ80のLDI命令など）する方法で，この『テスタメント』や『ファイナルゾーン』などがそうです。

この方法ではプログラムにおける処理が単純なためスクロール自体たいへん高速です。しかし画面上のキャラクターがちらつくという欠点があります。

第2の方法は，画面の構成物をキャラクター単位に分解して扱う方法で，これは『リグラス』や『ロマンシア』，『イース』などに見られます。

この方法の特徴は，画面上のキャラクターがまったくちらつかず，完全な重ね合わせが可能な反面，方式自体の完成度が高いため，処理に時間がかかり前者ほどのスピードは得られません（少しは参考になったかナ？）。

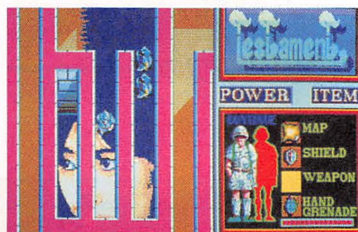
アクションファンにはおすすめ！

これは完全アクション仕立てだから，腕に自信のない人は考えものかな？　でも，『ヴァリス』とか『ファイナルゾーン』などが好きな人にはこたえられないおもしろさがあると思うよ。とくに最後にでてくる大ボス『ペンタドラゴン』なんかもう強くて強くてホント苦労させられちゃった（ここまで強くする必要あるのかなって思うけど）。

また，ハンバーガーの食いすぎ（？）で歩くスピードが落ちるんだけど，これがけっこううざったいんだ。こんな設定はあまりゲーム本質のおもしろさと関係ないと思うけど，どうかな。

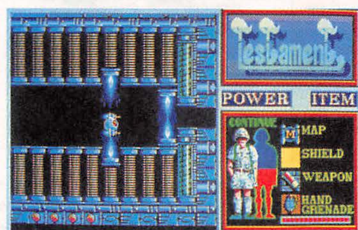
あと私はPC−88FHの8MHzモードでやってたんだけど，ときどき音が止まって効果音だけになることがあった。4MHzモードにすれば正常に動作するみたいだけど（製品版では直っていると思うが）。

まあ，全体の完成度は十分高いし，アクション・ゲーム好きの人にはけっこう楽しめるゲームになっていると思います。

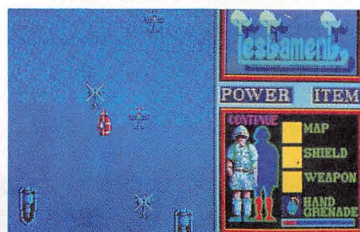


▲これがうわさのアイドル面。音楽がミョーに気持ちいいんだよね





▲隠しステージ（RSP面）。横スクロールのダライアスのようなゲームをはじめてしまうのだ





▲隠しステージその2（LSP面）。この画面は，まるで飛翔鮫！



▲押井守，高橋留美子といったら…答えはもちろん，「責任とってね！」

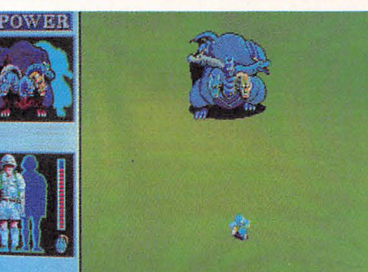
行く手をさえぎるミドル・キャラ迷名言集



「やめてよ！」「ヒーッ！」「キャーッ！」



「ま〜た〜く〜る〜じょ〜」「ドカーン(SE)」



▲最大にして最後のボス・キャラ「ペンタドラゴン」。前半はよけつつショットで，後半は5発分の破壊力を持つハンドグレネードで倒そう！



バブルボブル

―タイトー―

対応機種：MSX 2専用
価　格：5,800円
Written by
EXCHANGER

さて今月は，先月のスーパーソフト・ニュースで紹介したMSX 2版『BUBBLE BOBBLE』をくわしく紹介しよう。みなさんの大部分がご存知のとおり，昨年ゲーム・センターにお目見えして，大ヒットしたビデオゲームの移植版。ファミコン版も発売されるようだけど，MSX 2版もなかなかのできなので，MSX 2ユーザーはぜひプレイしてみよう。

ストーリー

ある日恐ろしい「魔法使いの森」に迷い込んでしまった2組のカップル。男の子のバビー君，ボビー君は魔法使いに「あわ吐きドラゴン」の姿に変えられ，女の子のベティーちゃん，パティーちゃんは地下100階の大洞窟に連れ去られてしまいます。

残された男の子2人は，竜の姿になりながらも彼女たちを助けだすために，勇敢にも洞窟内に入り込んでいくのでした。

さあこの物語の結末は？それはあなた自身が解き明してください!!

HOW TO PLAY

このゲームは2人同時プレイのゲームなので，操作も先月紹介したフェアリーランドとはちょっとちがう。プレイヤー1は，左右がカーソル・キー，JUMPがスペース・キーまたは，CAPSキー，アワ吐きはGRAPHキー。プレイヤー2は左がSキー，右がFキー，シフトでJUMP，アワ吐きがコントロール・キーになっている。ジョイスティックももちろん使えるのだ。

ゲームのやりかたは，バブルン，ボブルンを操作して敵を全滅させること。敵のやっつけかたは，原則的に敵をアワに閉じ込め，そのアワを背びれで割ること。ビデオゲーム同様に基本テクニックを駆使してやっつけるのです。

連鎖割り

アワが割れると，それにくっついているアワもいっしょに割れるというテク。このテクを使って一度にやっつけると高得点。

かぶりつき

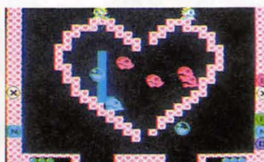
高次ラウンドでは，敵をアワに入れても一秒足らずで，でてきてしまう。そんなときに使うテク。敵に当たるスレスレでアワをはき，アワに入るとほぼ同時に割ってしまうというもの。ちょっと点は低いけど，絶対マスターしたい。

アワのり

このテクは，敵をやっつけるものではないが，絶対に知らなければいけないもの。



▲ファイヤー・バブルを使うと床に火が広がる。そうすると，こんな面では楽に倒せるのだ。ばねぼうもたまりませんわん



▲ウォーター・バブルを割ると水が流れでる。普通にやるとたいへんそうなこの面も，ウォーター・バブルを使えば，うーん気分はスカイシューター



▲壁でもなんでもつき抜けるサンダー・バブル。壁の中にいる敵でもほらこのとおり。ただ，ねらいづらいのが難点かな



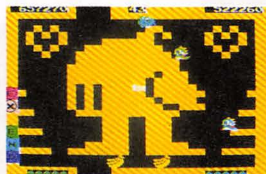
▲“EXTEND”の文字をそろえると，写真のEXTENDショーがはじまって1匹（人？）増えるのだ



▲各面には，たいていアイテムが一つでる。このSTAGEにでてるのは，キャンディ。キャンディは，自分のパワーアップになる。3種類あるので取っておきたいね



▲ここにでているアイテムは，チャックン・ハート。おなじみ（？）チャックンポップのパワーアップ・アイテム。無敵になって体当たりできるぞ



▲これがわからない人は見城さんが許さない。チャックンだ!!ちがう，スライムだ，いや肉マンだ，ちがうっつーの！



▲あーなつかしや，インベーダー様。僕はインベーダーの頃からゲームをやっていました。あの頃からこんなことばかりやっていたんですねえ

アワは，バブルンの体重がかかると割れてしまうが，乗る直前にジャンプ・ボタン押すとアワの上ではねることができるのだ。とってもむずかしそうだけど，ボタンは押しっ放しでもいいのだ。高次ラウンドでは，このテクを使えないとクリアできないから，しっかりマスターしてほしい。

特殊バブル

特定の面には，普通のアワとは異なった特殊バブルが出現する。

これをうまく使うと非常に楽に敵をやっつけることができる。しかも，やっつけた敵は高得点のダイヤになるのだ。

●ファイヤー・バブル

割ると中に入っている火が床に落ち，火が広がる。これに敵が当たるともちろん即死。

●ウォーター・バブル

割ると中の水が飛びだし，勢いよく流れでる。この水に敵が触れるといっしょに流され，上の通気孔からダイヤとなってでてくる。バブルンも流されるが，死ぬことはないし，流されている間は敵に触れても死ぬことはない。とっても便利なのだ。

●サンダー・バブル

雷の入ったアワを割ると雷が横方向に飛びだし，壁を突き抜けて画面外へ消える。これに敵が当たると当然死ぬが，バブルンが当たっても数秒身動きができなくなるだけ。

●ＥＸＴＥＮＤバブル

敵をまとめて３匹以上やっつけると，通気孔からⒺⓍⓉⒺⓃⒹの文字のアワがでてきて，これらを割ると画面端にその文字が表示され，すべてそろえるとプレイヤーが１人増える。でるものはまったくの乱数だそうです。

スーパーバブルボブル

このゲームは，100面をある条件を満たしてクリアすると裏面に行ける隠しコマンドが表示される。これを使って裏面に入るとさらにパワーアップした100面（迷路自体は同じで，モンスターの種類がちがう）が待っていて，これをクリアしないと真のエンディングに到達できないのだ。

隠し面

１度も死ぬことなく20，30，40，60，70，80，90面に到達すると，謎の扉がでて，隠し面に行ける。ここには，画面全体にダイヤが散りばめられ，画面中央に隠しコマンドがでていて，これらを解読することによってゲームが有利に進められるのだ。なお，10面と50面はそれぞれ25面，75面にワープする。

最後に…

昨年ゲーム・センターで大ヒットしたゲームですが，このＭＳＸ２版は，そのアーケード版を忠実に再現しているばかりでなく，豊富な隠しコマンドやアイテムがより一層楽しませてくれます。ただアーケード版でやりこんだ人は，ほとんど同じパターンでクリアできるので物足りないかな。もちろんそういう人のために100面がむずかしくなっている。もちろん，はじめて見る人も十分楽しめるのでぜひとも持っておきたいソフトだ。

最後に，古いベーマガを持っていたらアーケード版のアイテム表を見てみよう。まったくいっしょなので活用できるよ。



▲あんまりもたもたしていると，すかるもんすたが登場する。中央のデッカイすかるもんすたは迷路です



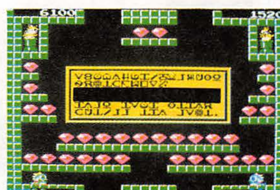
▲昔，３面怪獣ダダっていうのがいたけど，それとはまったく関係なく，３画面ゲーム〝ダライアス〟を意識した面。でも内容は他の面といっしょ



▲ホーリー・ウォーターが出現。これを取るとボーナス・ステージに入れるんだ



▲これがそのボーナス・ステージ。画面上にある虹を全部取ればいいんだ。全部取ると10万点



▲ここがシークレット・ルーム。ダイヤがたくさん！　そして，中央に暗号が…。しかし，残念ながらお見せできません



▲ここが表の100面。真ん中のでっかいヤツが〝スーパードランク〟。この敵は，普通の攻撃じゃ倒せない。上段にある〝ドラッグ・オブ・サンダー〟を取って攻撃しよう



▲これが表のエンディング。これに関してはノーコメント！



▲これが裏面スーパーバブルボブルの１面。いきなりひでごんすが３匹。この先どうなることやら



▲これはいったいなんだ。虹の魔法が使える。ここでシャレをひとつ。「今年の夏は涼しかったね」「ああ，冷房はいらんどお！」この意味がわからない人は僕が許さない。スライムだ！ちがうって!!

抜忍伝説

翼をもった男達

抜忍伝説

ブレイン・グレイ

対応機種：PC-8801mkII SR以上

価　　格：9,800円



ベーマガの読者のみなさん，おゲンコ？MUNEPI♬です。月刊マイコンのほうでちょこちょこ書いていたのですが，ベーマガでも原稿を書かせていただけることになりました（マイコンを追いだされたというウワサがないわけではナイ）。以後お見知りおきを……。

さて，ボクが紹介するのは，先月のスーパーソフト・ニュースで取りあげたブレイン・グレイから発売されるアバンダント・ゲーム，『抜忍伝説』です。

Writtenby MUNEPI♬

アバンダント・ゲーム？
—その新しいジャンル—

リードの部分でこのゲームのことを,「アバンダント・ゲーム」と書きました。アバンダント（abundant）とは〝豊かな〟とか，〝豊富な〟といったような意味です。

この〝豊かさ〟は，アイテムや魔法の数などのことを指しているのではなく（けっしてこのゲームのアイテムなどが少ないといっているのではナイ），このゲームの持つストーリー性の奥深さを意味しています。つまり，新しいジャンル（複合的な名前でないところがミソ）を名乗るほどの豊かなストーリーを持っているというワケです。

また，物語の内容自体が濃いだけではなく，コンピュータというメディアを活かした構成，演出がいくつも織り込まれています。小説や映画では味わうことのできない，コンピュータ・ゲームのおもしろさを持ち合わせた壮大な物語。それがこの『抜忍伝説』です。

もう少し，具体的な話に移りましょう。

このゲームの3人の主人公「小源太」「邪鬼丸」「幻妖斉」は，それぞれの信念に従って抜忍となります。そのため，ゲーム・スタート時に持っている目的は，各々まったく別のものです。

3人には1枚ずつディスクが用意されていて，誰のディスクでプレイしているかによって，なすべきことがちがうのです。

今までのコンピュータ・ゲームの場合，主人公格のキャラクターが3人いたとすると，その3人は死んでしまったりすることでもない限り，同一の目的のために最後までいっしょに行動するというパターンでした。このゲームでは，自分が選んだキャラクター以外の2人は，自分の目的のために勝手に（言葉が悪いかも知れませんが）行動をしています。つまり3人の物語が同時進行で展開していき，それがところどころで交差しているような構成をとっている

移動モードの画面構成

どのキャラクターでプレイしているかが表示される

自分がプレイしているキャラクターのパラメータ

現在プレイしているキャラクターのグラフィック。旅の途中で出会ったキャラクターの顔が表示されることもある

現在地点（白い枠の部分）とその周辺のマップが表示される。中央の赤いのが，会合場所になっている小屋

経過日数と同行者の有無。また，〝近畿〟と表示されているところには，村などに入ったとき，その地名が表示される

全体（近畿）のマップ。山や林の場所や，自分がどこにいるかが赤い点で表示される。また[7]キーを押すと同行者のパラメータが表示される

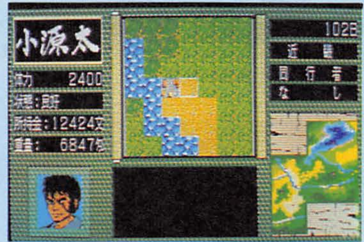
さまざまなメッセージが表示される



▲必要なアイテムは，材料と知識があれば自作もできるが，このように店で買うこともできる



▲戦闘時の画面。中央下部に状況を示すパラメータが表示され，その時点で最適な武器や忍術を右端の項目から選択する



▲白枠の隣りにあるのが村。上に重なるとドラクエのように中を歩きまわることができ，商店などで買物もできる。また，移動距離の差を考えてあり，時間の流れるスピードが変わる。フラグが立たないと入れないところもある



▲食料になる米や麦は，村の畑の上を歩きまわっていると拾うことができる。水仙やどくだみなどの薬草は，草原で手に入る。店で買うことも可能だ

のです。

小源太のディスクでプレイしているときは，小源太の視点でしか他の２人を見ることができず，他の主人公のディスクでプレイしているときも，また然り，というワケです。

登場人物紹介のところでも書いているとおり，10日ごとに隠れ家へもどると，他の２人に会うことができますが，それぞれＡＩによって目的を遂行しようと行動しているため，会えなかったりする場合もあります。３人が顔を合わせたときに話しかけて誘えば，同行してもらうことができます。３人でいると戦いに有利ということもありますが，他人の助けを貸りなくては先へ進めないようなところも用意されていたりします。したがって，コンピュータが動かしているキャラクターがそういう場面に遭遇（そうぐう）したりすると，コンピュータのキャラが自分を誘ってくることもあります。

最初の目的を果すと，さらに大きな試練が待ちかまえていて，ストーリーはどんどん広がりを増してゆきます。三者三様のストーリーが複雑にからみ合い，それを少しずつ解いていくと，完全なストーリーが浮かびあがってくるというこの『抜忍伝説』は，確かに新しいジャンルを確立したといえるでしょう。

ストーリーが解明されていく段階で味わう感動は，並のゲームでは味わえないと思います。

ゲームの進行
――その１――

通常マップ上を移動するときは，ＲＰＧ風の画面構成です。歩きまわっていると農民や商人などが現れてきて，情報を提供してくれたりします。とは言え，抜忍になろうと決意してしまうくらいですから一人前の技術は持っているわけで，経験値をかせぐ必要や，レベルという概念は存在しません。

また，主人公達が掟破りの抜忍ということのゲームの性質上，さまざまな追手に命をつけ狙われることになります。すると当然戦闘シーンとなるわけですが，今までの雰囲気とはがらっと変わったものになっています。地形・天候・風力・風向・湿度などのさまざまなパラメータを見極めなくてはならないという，シミュレーション・ゲーム的な戦闘シーンが繰り広げられます。

自分は忍者なので，攻撃手段は主に忍法を使います。忍法は，火や自然の力を利用するものがほとんどなので，パラメータの状態によっては使えない術もでてきたり，忍者のトレード・マークともいえる手裏剣も，敵までの距離というパラメータによっては届かなかったりするので，そのときの状況に最適な術を選ばなくてはなりません。

経験値というものがないということを書きましたが，それに近いものがまったくないというわけではありません。このゲームでは，忍術に使う道具や携帯食，薬などをほとんど自作することができるのですが，ゲームの初期の段階ではその方法をほとんど知らないのです。これらの方法は巻物を読んで修得したり，人に聞いたりしてなされます。ある特定の場所へ行けば必ず修得できるものもあるし，また敵を倒すことによって偶然にわかるものもあります。薬や携帯食などは，知識さえ持っていれば，あとは材料や原料をそろえるだけでいくらでも作りだすことができるのです。

また忍者秘伝のものを除くアイテムは，お金さえだせば店で買うこともできるので，知識がなくてもそれほど困ることはありません。アイテムを自分で作りだすことができるというのは，このゲームのかなり大きな特徴の一つと言えるでしょう。



▲10日ごとに小屋へ行くと，他の２人に会うことができる。時にはこのように誘われることもある


▲井戸がポツンと一つ。ここに来てはじめて，あるコマンドを使うことになる



▲邪鬼丸は，愛する女性あやめに会うために甲賀に来るが，甲賀の頭領に会い，意外な事実を知らされる



◀幻妖斎は，飯道山にある法道仙人と暮らした小屋へ向かうが，そこにはすでに仙人の姿はなく，ただ手紙だけが残されていた。手紙により，仙人が比叡（ひえい）山に居ることを知る



◀幻妖斎は比叡山へ行き，慈忍和尚という坊主の亡霊と出会う



◀ついに師匠のいる洞窟へたどり着くが，そこは……


▲邪鬼丸が抜忍を選ぶきっかけとなった存在であり，目的でもある女性，あやめ。愛する人であるが意外な事実が…


▲甲賀で新しい目的を得た邪鬼丸は，役行者小角に会うために生駒山へ行くが，道中，道の真ん中で昼寝をしている大男と出会う

ゲームの進行
—その2(イベントについて)—

マップの上をあちこち歩きまわっていろいろな(必要な)ことをしていると，当然ストーリーが進展していくことになります。そうやって迎えるいくつもの山場（イベント）は，かなり凝った演出がなされています。

オープニング・ディスクと同じような感じの絵物語で，状況を示すものと，その場にいる人物のアップという複数のグラフィックを使って雰囲気を盛りあげています。

さんざん歩きまわって，やっとイベントにたどり着いたときの感動ったら，もう……。

このイベントは，全部で51か所も用意されています。

ディ,ディスクが5枚も………!!

そうなんです。このゲームは，ディスクが5枚組なんです。

ゲームのプロローグを114枚ものグラフィックで説明し，ゲームを立ちあげるためにも使われるオープニング・ディスクが1枚。3人の主人公のシナリオが入っているディスクが各1枚ずつで，3枚。あと3人で共通に使用するディスクが1枚。合計5枚。つまり，1人につき1本のシナリオを持っているわけで，「1粒で3度おいしいソフト」といえるでしょう。

とくにオープニング・ディスクは，3人が伊賀の忍者となるまでの経過と抜忍になった動機がそれぞれグラフィックを伴って紹介され，ゲームの第1の目的へ導くように設定されています。このゲームが，いかにシナリオ展開を重視したゲームであるかが，このオープニング・ディスクだけを見てもわかると思います。

信長の野望・全国版の制作者がプログラム

第1作目から注目されるソフトを作ってくれたブレイン・グレイですが，じつはこの『抜忍伝説』の制作者は，シミュレーション・ゲームの名作『信長の野望・全国版』のメイン・プログラマーだった人なのです。なるほど，納得できるデキですね。このようなシナリオ・ゲームの未来をさらに切り開いていってほしいものです。

主な登場人物

このゲームには，実在の人物や伝説上の人物など，数多くのキャラクターが登場します。とりあえず，主人公3人のプロフィールを紹介しましょう。

●邪鬼丸（年令16才）



本編の主人公の1人。明朗活発で元気な少年だが，ケンカっ早いのが玉にキズ。



孤児だった彼は，鞍馬山（くらまやま）で大天狗に育てられるが，10才のときに服部半蔵によって伊賀にさらわれ忍者となる。そこで石川五右衛門によって忍術を教え込まれるが，天性の才能あってか，実力は若手No.1。

五右衛門が抜忍となった頃より，自分も忍者というものに疑問を感じはじめ，愛する女性あやめの事件がきっかけとなり，抜忍となる。

●幻妖斉（年令27才）



本編の主人公の1人。風にたなびく銀髪がトレードマークの美男子。一見クールに見えるが，内に秘めた情熱の炎は誰よりも熱い。



一種独特で異様な妖術を使うことから伊賀忍の間でも恐れられており，こと水を扱う術にかけては天下一品。

幼い頃から法道仙人のもとで仙術の修行をしていたが，ある日伊賀忍・穴九右門の扱う凍結行を見せられ忍者となる。しかし，穴九右門のかける凍結行が偽物（にせもの）だと知ったとき，掟を破り抜忍となる。

●小源太（年令32才）



本編の主人公の1人。伊賀下忍中，地雷也と並ぶ最強の実力者で，リーダー格ともいえる存在。しかし，人間味があり，人に頼まれるといやとは言えない性格で，情にもろいという一面もある。



忍者としての腕前もさることながら，すべての毒を体内で中和してしまうという特異体質の持ち主でもある。

相棒の地雷也が謎の忍者・加当段蔵に殺されたことにより，その仇（あだ）を討つため伊賀忍の頭領・三太夫に申しでるが，これを罵倒（ばとう）され，片目まで奪われる。下忍であるむなしさを知った彼は，加当段蔵を討つべく抜忍となる。



◀大男は，忍者十一傑のひとり，音羽の城戸であった。この男は一体どのように物語に関わってくるのだろうか



◀役行者と出会った邪鬼丸。この老人が邪鬼丸につぎなる試練をあたえることになる



◀役行者を守護するボディガード，前鬼。こいつの言うことを聞くかどうかが，わかれ道だ

3人に襲いかかるさまざまな敵



















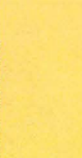












河野光の ナムコット情報局 ベーマガ支局



ルパンがオリジナル・ストーリーで発売

こんにちは，河野光です。

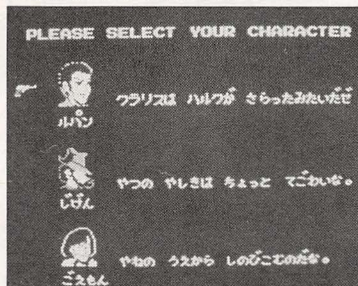
今回は，年末ナムコットより発売予定のファミコン・ソフトを大紹介しよう。

まず，はじめは，ルパン三世「パンドラの遺産」，発売は11月6日だから，もう買った人もいるのではないかな？　そこで攻略アドバイスをしてしまおう。登場人物，つまりプレイヤー自身がコントロールするキャラクターだ。これが3人いる。おなじみルパンそして次元大介，石川五右エ門だね。この3人は，それぞれ個性があるのでその特徴に合った戦いかたが必要だ。

まずルパン。ルパンは，全アイテムが使える。このアイテム（後で紹介します）をうまく使って戦う。そのためには，たくさんアイテムを集めることが条件だよ。

そして次元は，銃の名人（私はナムコットの名人）だから，攻撃力はバツグン！

五右エ門は，切れ味スルドイ斬鉄剣で，銃では倒せない敵もだいじょうぶ。うまく3人を使いわけて攻略しよう。



ゲームの目的は，カリオストロ公国の王女クラリスを救出し，パンドラの宝を手に入れること。全4ステージで構成されているので，各ステージのポイントを説明しよう。

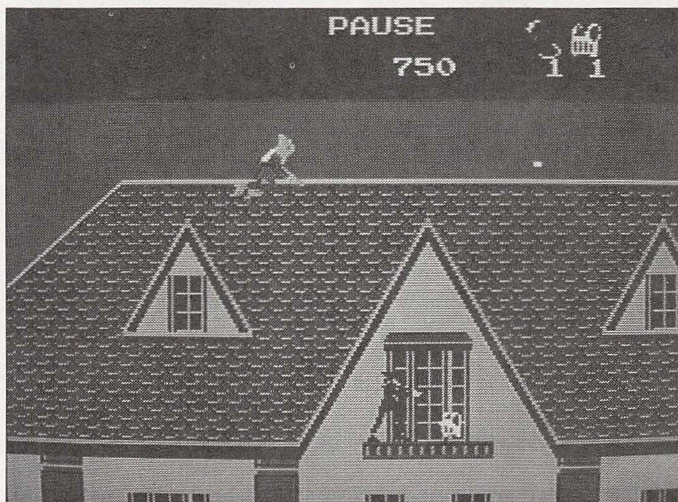
まずラウンド1は屋敷。屋敷の中では，赤外線装置に注意!!　これを防ぐには，ルパンが赤外線スコープを使ってセンサーの位置を確認する。もし，センサーにふれてしまったらドアの中に入ってじっと待っていると20秒ぐらいで上からの障害物は消えるよ。他の面でもこの方法は使えるので必ずマスターしよう。

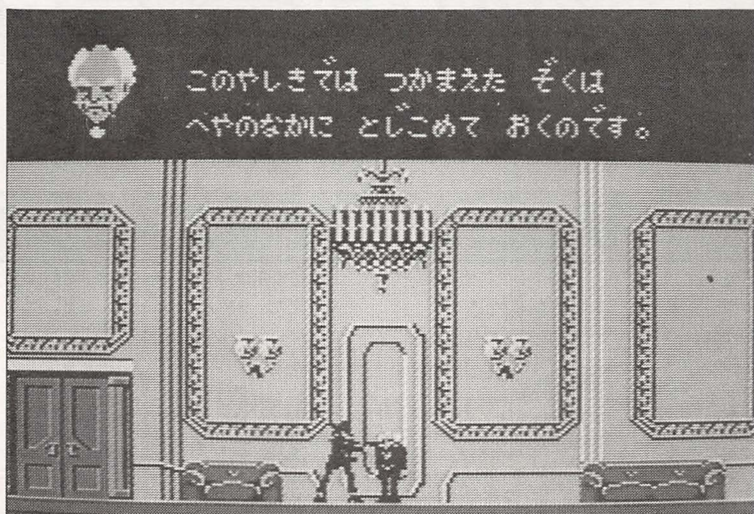
そして，この面の最後のボスは，ルパンならアイテム爆弾かショット・ガンを使うとクリアできる。次元なら連射，連射でやっつけろ！　五右エ門でクリアはむずかしいぞ。

ラウンド2は，チャイナタウン。お寺と町があるぞ。お寺でたくさんアイテム集め，そして最後のボスには，五右エ門が相手だ。銃の弾ははねかえされてしまうぞ。ルパンならバクダンを使えばクリアできる。全ボスにバクダンはもっとも効果的だ。遠距離からでも攻撃できるからね。

そしてこの面では水中の面がある，水中ではルパンしか活躍できない。行き止まりの面の帰りに利用しよう。ただしここでは，防弾チョッキの効果がないので1ミスでルパンは捕まってしまうので注意。

そしてラウンド3，港の倉庫だ。いきなりローリングサンダーになってしまった君はナムコ通だね。この面では，ジェット装置で空を飛んで行こう。ここのボスは，頭





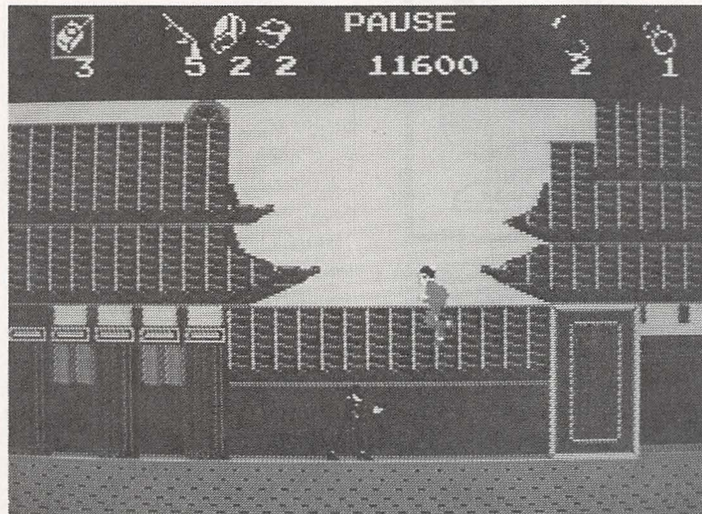
しか判定がないので次元でジャンプしながら頭をねらえ。ルパンはバクダンもしくはショット・ガンだ。五右エ門ではダメだゾ。

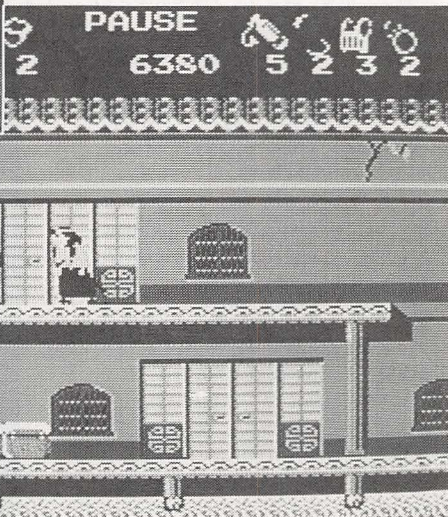
ついに最終ラウンド。まず砂漠では，車に乗って進め。ここでの活躍は五右エ門だ。斬鉄剣で岩を切り，ジャンプで進め，そしてピラミッドへ突入だ。ここは，主役の出番ルパンの登場しかない。複雑に入りくんだ迷路の奥には，敵のドン，そしてパンドラの遺産が待っている。そして結末には意外な真相が明かされる。

さぁ，今まで書いた攻略は，プレイした人しかわからない。君も今すぐチャレンジしてほしい。

おっと，いきなり『ルパン』をこんなに長く書いてしまったので，あとのゲームの紹介のページが残り少なくなってしまった。編集長もっとページをくださ〜い。

このコーナーは,ナムコと君たちをむすぶただ一つの窓口だからね。投書もどしどし待っています。





つぎのファミリーシリーズはテニスだ！

そして，つぎなる新作が『ファミリーテニス』だ。これは,『ファミリースタジアム』風テニスゲームと表現すれば，理解してもらえるかな。つぎのことばですべてがわかると思うよ。

登場人物，えんどる，まけろう，なぶらっち，びょるぐ，のあのあ，いねえず，にらんでるなど16名，ハード，クレー，ローン，コスモコート，ジャパンオープン，U.S.オープン，オーストラリアオープン，ウィンブルドンなどのトーナメント，2人対戦，パスワード，スクロール，左打ちに右打ち，シングル・ハンドにダブルハンド，これらの言葉だけですごいテニスのゲームだとわかる君は，なかなかのゲーム通だ。

ナムコットからMSX2ソフト初登場！

そして，まだあるよ新作が！　ついにナムコットがMSX2市場に参入!!

まずは,『ドラゴンバスター』。12月に発売，5,800円予定。MSX2版は,業務用とはちがい，ファミコン版に近い設定にして，アイテムも業務用にはないものを取り入れている。また地形もMSX版独自の,たとえば落ちるだけで体力が減ってしまうところなどがもり込まれているんだ。

そして来年は,MSX2用のソフトを続々発売の予定だ。RPG，シューティング，スポーツ・ゲームと企画進行中。そこで今回君たちに考えていただきたい企画として「あったらいいなぁ，ファミリースタジアムこんな企画，仕様，アイデア」と題して，おたよりを待っています。どしどし送ってください。君たちといっしょにおもしろいゲームを作っていきたいと思います。

あて先：〒146　東京都大田区多摩川2－8－5
株式会社　ナムコ　ナムコット事業課
「河野光のMSX係」宛

P.S.それから，年末には，ファミコン用カセット『プロ野球ファミリースタジアム87年度版』が発売予定！「ほうなあ」もいる最新データ。3,900円で発売予定です。

それではまた，来月お会いしましょう。

DRAGON SPIRIT

Area 6 グレイシャ ランド

♩=152

A

1.

2.

B

C

D

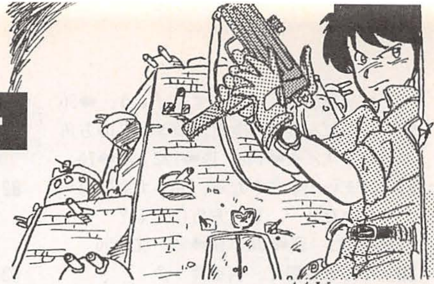
E

1.

2.

★この楽譜は，ゲームのオリジナル・サウンドをもとにして編集部で楽譜化したものです。

Ⓒ手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

死の砂漠—Desert of death—

by キラーカーン

STORY

宇宙開発の権威，オーダー博士が中東の砂漠に拠点をもつゲリラ部隊にさらわれたのはもう数週間も前だった。あらゆる攻撃にもくっしないため，ついにこの傭兵の集団カルテットに依頼がもちこまれたのだ。君は，カルテット部隊の中で一番の新米であるばかりでなく戦闘も一度も経験したことがないのだ！そんな君に任務がきてしまった！さあ，どうする！（※注：店では物を二つ買うことができる）。

★　★

遊びかた

1～163の行番号があります。それぞれ今あなたのようすが書いてあります。なかには二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるものもあります。それはあなたの考えで選び「➡」マークの行番号へ行きます。それをくりかえしMISSION IS COMPLETEに行けば終わりです。なお，GAME－OVERになったら最初からやりなおしてください。

★　★

1 「じゃあ，がんばってこいよ！」任務を言いわたされた君は？　従う➡8　反抗する➡39　逃げる➡17

2 最新鋭でも燃料がなければただの鉄くずなのだ。ウワー　GAME－OVER

3 ゴクリ，あれ？　うそのように痛みがひいた！➡148

4 よし，出発だ！しかし君はさっきの整備兵がいやらしい笑みをうかべていたのに気付かなかった…。➡51

5 やっと最前線の基地についた。➡117

6 下は海だった。大丈夫かと不安を抱きながら海に落下していった…。➡28

7 なんでも屋だ。何を買う？バケツ➡75　ミサイル➡83　ナイフ➡32

8 「よし，じゃあ道具をそろえてくれ！」「お金は？」「自費だ！」チェッ舌打ちしながら店に向かう➡58

9 ピーピーなんとエンジンが脱落した!!　ばかな！脱出する➡139　がんばる➡82

10 とにかく博士を先に見つけなければ！　左➡36　右➡85

11 敵の銃をもらっておこう。➡63

12 だが，こちらも燃料タンクに弾をくらってしまった。もうスッカラカンだ！　脱出➡33　がんばる➡99

13 こうなったら神にお願いするしかない，だれにするか？　キリスト様➡104　おシャカ様➡48　アラー様➡79

14 「おれたちは，お前を殺してくれと頼まれているのさ！」刺客だったのか…。GAME－OVER

15 よく切れそうだ！➡97

16 どの方角に行く？　東➡93　西➡30　南➡40　北➡122

17 しかし，あっさりつかまってしまった。「銃殺されたいのか！」あきらめる➡129　まだ逃げる➡119

18 つぎに君が乗る機はすでに整備してある。すると老人が近寄ってきて「地図かめがねかのどちらかをやろう！」と言った。地図を取る➡102　めがねを取る➡153

19 “信じる者は救われる”砂漠を脱出だ！➡89

20 どの方角にいく？　東➡123　西➡40　南➡68

21 ミネラル・ウォーターだ。役に立ちそうだ。➡96

22 パンッ，タイヤがパンクしたぞ！君は店でタイヤを買ったか？　買った➡62　買ってない➡101

23 武装なしでは勝ち目がない。GAME－OVER

24 やばい！敵機だ。しかたない。脱出！➡35

25 「わ，わかった3階のコントロール・ルームだ」君はそこへ向う➡150

26 しかし，決定打がでない。そのうち敵の仲間がきてしまった。もうだめだ…。GAME－OVER

27 いくら不意打ちといっても多勢に無勢だ！君の試みは無謀だった。GAME－OVER

28 海の水になれてきたころ，50mくらい先にとがった背びれが見えた。サメだ!!　にらむ➡81　ナイフを使う➡118

29 ふー。やっと基地に着いたぞ。➡18

30 どの方角にいく？　東➡16　西➡148　南➡122　北➡93

31 ドコー！　いきなりさっきの時計が爆発した！　脱出する➡6　黙想する➡116

32 切れ味はよさそうだ。➡38

33 君は砂漠に立って基地に向かって歩きはじめた。➡29

34 背に乗ると，岸までつれていってくれた。➡148

35 砂漠におりた。どっちに歩く？　東➡5　北➡138

36 トビラがある。どうする？　時がたつと敵に見つかるぞ！　開ける➡90　ようすをうかがう➡87

37 しまった！　ナイフをとばされた！➡91

38 店で物を二つ買ったか？　買ってないならもどって買ってもいい➡7　それ以外の人は出発だ！➡61

39 「そんな危険な任務なんかできませんよ！」「命令拒否はその場で銃殺だったな。どっちにしても時間の問題だな。ハハハ…」ちくしょう！➡59

40 どの方角に行く？　東➡20　西➡93　北➡16　また，地図を持っている人は見てもいい➡113

41 薬草みたいだな。役に立ちそうだ。➡97

42 しかし一瞬遅く，標的になってしまった。ギャー！　GAME－OVER

43 通りすぎていった。助かった…。よし，侵入しよう。➡109

44 なんと，カプセル・ミサイル（小型ミサイル）が落ちていた。もうけものだ！先へ➡68

45 君はこのバケツを…。ふつうのバケツと思う➡114　魔法のバケツと思う➡19

46 今度は整備兵が近寄ってきて「この時計をやろう。必ず役に立つ！」と言った。君は？　もらう➡4　ことわる➡100

47 よっこらしょ。やっと基地に着いた。➡151

48 天国でおシャカ様に祈ってください。GAME－OVER

49 もう疲れた，砂に抱かれて死ぬのも悪くないだろう…。GAME－OVER

50 ボッ！敵機を撃墜したぞ。➡12

51 君を乗せた航空機は快調に飛んでいたが…。➡31

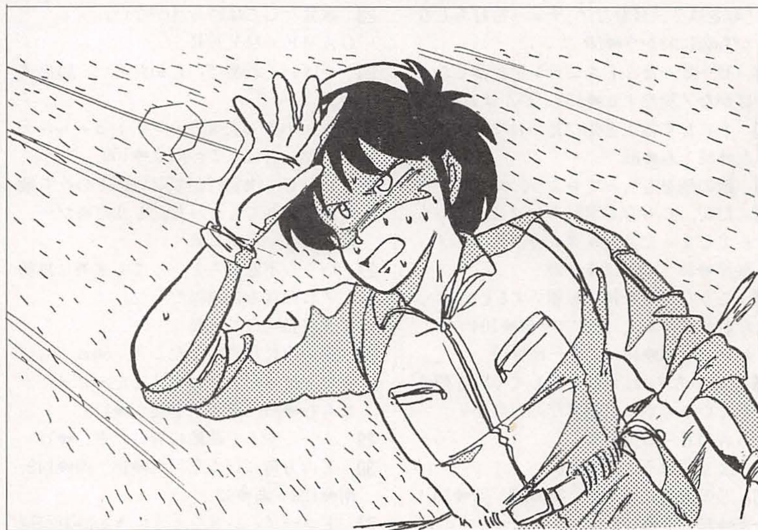
52 見てみると，表に「開けてはいけない」と書いてある。なんのこっちゃ？　➡96

53 銃声が鳴り響いて君の場所を知らせたようだ。たくさんの足音が近づいてくる…。逃げろ！　➡107

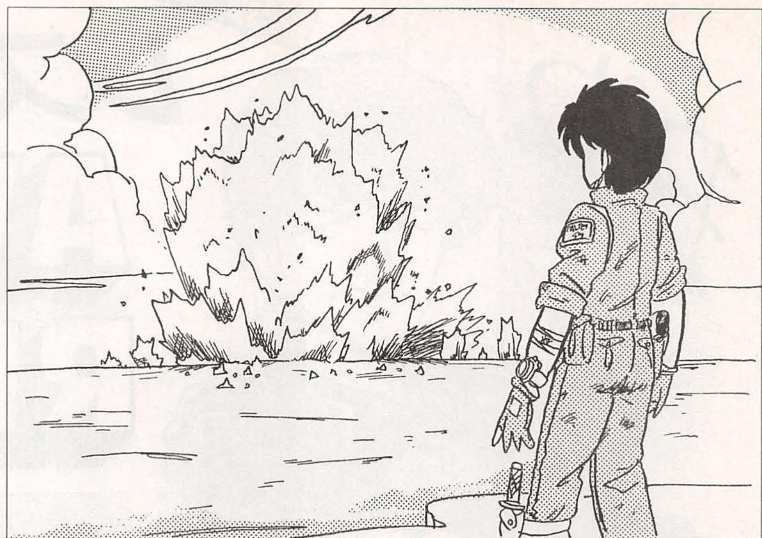
54 君はとっさに左へとび，転がりながら銃を撃った!!　当たったのか!?　➡111

55 紙一重でかわした！　が，こっちのほ

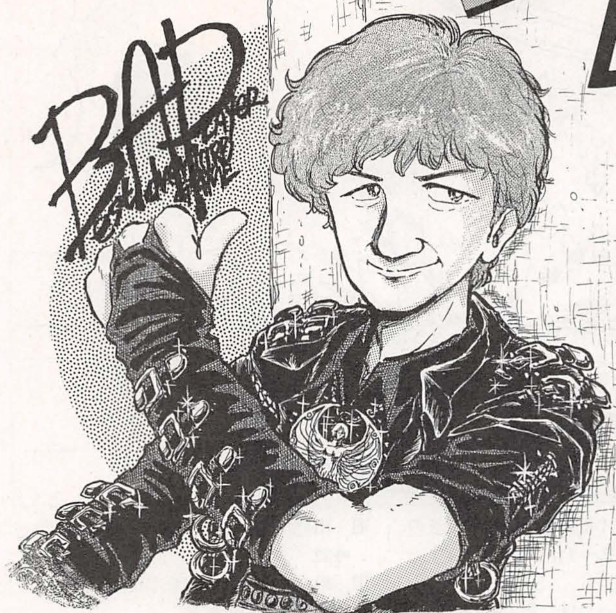
うが不利だ！　ひとまず逃げよう。➡36
56　だんだん疲れてきた。つぎはどの方角に行く？　東➡148　西➡122　北➡70
57　目まいがしてきたぞ。もうすぐ死ぬかもしれない…。どの方角に行く？
東➡121　西➡30　南➡92　北➡56
58　なんでも屋だ。何を買う？
ナイフ➡15　めがね➡77　薬➡41
59　「なんていやな奴だ！」吐き捨てるように言って，君は店に向かった。➡105
60　しかし，砂を大量に飲んでしまって，ひどい腹痛に襲われた。君は店で薬を買ったか？　買った➡3　買ってない➡128
61　ピーピー，敵機接近！ミサイル用意！おっと，君はミサイルを買ったか？
買った➡50　買ってない➡23
62　なんとか直ったようだ。買っておいてよかった。➡137
63　建物の前にも1人！いや2人だ！どうする？　白兵戦➡154　そこから狙撃する➡125
64　「さあ早く！」君は博士をつれて航空機に乗りこんだ➡110
65　少し落ち着いてから書類を見てみると「レナルド・オーダー」という博士のサインが…。もしかして…？　➡160
66　ベッドがならんでいる。兵員室のようだ。あっ，だれかくるぞ！どうする？
かくれる➡141　逃げる➡107
67　なんと，東京都の地図だった。絶望のあまり君は自ら命を絶ってしまった…合掌。GAME−OVER
68　かなり遠くまできたようだ。つぎはどの方角に行く？　西➡93　南➡148
69　だが，近づくとなくなってしまった。蜃気楼だったようだ。君は水を持っているか？　いる➡158　いない➡152
70　もう少しで砂漠から脱出だ！　つぎはどの方角に行く？　東➡92　西➡123
南➡56
71　床に倒れた君の頭上であのオーダー博士が「君は知りすぎてしまったのだよ，ハハハ…」と笑っていた…。
GAME−OVER
72　"表向き"とは，いったいどういうことだ？　博士はいったい何者なんだ？
➡10
73　バババ…君は，はちの巣になってしまった。GAME−OVER
74　「あなたは，何者なんだ！…」ダーン…それが君の遺言になってしまった。
GAME−OVER
75　これは何に使うのかな？　➡38
76　だが飛行機はついに爆発した。
GAME−OVER
77　よく見える。使えそうだ。➡97
78　これならどんな悪路でも平気だ。➡96
79　しかし，一歩遅く君の祈りは届かなかった。GAME−OVER
80　するとナイフを持った整備兵に囲まれてしまった。➡14
81　なんと，このサメは友好的なようだ。➡34
82　少しはもちこたえられそうだ！　どうする？　脱出➡139　まだがんばる➡98
そのまま➡106
83　よし，飛行機に装備したぞ！　➡38
84　反撃に移り，敵を倒して銃をうばった。➡36
85　通信室らしいところに入ったが，まっ暗で何も見えない。どうする？　銃を撃つ➡143　電気のスイッチを捜す➡162
86　ナイフと銃，どっちでおどす？
ナイフ➡25　銃➡133
87　中で指令者らしい男がどなっている。「たかが1人になにやっている!!」ふみこめ！➡108
88　だが弾丸は確実に君をとらえていた。
GAME−OVER
89　やっと敵の本拠地にたどりついた。見張りが近づいてくる。ナイフのある人➡135　かくれる➡43
90　「博士！オーダー博士」なんと博士がいたのだ！だが君はうれしさのあまり博士の困った表情に気付かなかった…。➡64
91　なぐりあいになってしまった。どうする？　フットワークをとり入れる➡131
けりをまぜる➡26
92　どの方角に行く？　西➡147　南➡56
北➡57　またバケツを持ってる人は使ってもいい➡45
93　どの方角に行く？　東➡148　西➡16
南➡30
94　そのままひからびてしまった。
GAME−OVER
95　あっ，キャラバンが見えるぞ！
行く➡146　見る➡136
96　店で物を二つ買ったか？　買ってないならもどって買ってもいい➡105　それ以外の人は出発だ！➡9
97　店で物を二つ買ったか？　買ってないならもどって買ってもいい➡58　それ以外の人は出発だ！➡24
98　よし，もう少しで不時着できる…が？➡76
99　君はとてもがんばった…が？　➡2
100　「君にぜひ，持っていってもらいたいんだ！」どうする？　もらう➡4　ことわる➡80
101　タイヤがなければ動かない。補充のあてもない。君の旅もここまでだ。
GAME−OVER
102　「開けてはいけない」と書いてある。まあいいだろう。➡46
103　ここが生死の境目だ。南に行く➡35
西に行く➡49
104　気がつくと砂漠に横たわっていた。助かったのだ。➡60
105　なんでも屋だ。何を買う？
水➡21　タイヤ➡78　地図➡52
106　そのままの飛行状態を保つと思ったが…。➡76
107　あせってころんでしまった。もうおしまいだ。GAME−OVER
108　なんと，どなっていたのはオーダー博士だった！「博士！あなたは…」すると博士はさえぎるように言った。「気付くのがおそかったようだな…」そして手には銃をにぎっていた。君は銃を持っている➡54　持っていない➡74
109　だが，まちぶせをくってしまって弾をくらってしまった。どこに当たったか？
1〜4の数字を選んでくれ！　1➡37
2➡126　3➡73　4➡145
110　が，君は後ろから銃弾を受けた！　後ろには博士しかいないはず。まさか!!と思ったときはすでに遅かった…。
GAME−OVER
111　ズドーン！　博士はバッタリと倒れた戦いは終わったのだ！　さあ脱出だ➡127
112　つぎはどっちの方角に行く？　北➡148
南➡123



113 ビリッ！さっそく破って中身を見た。すると？ ➡67
114 どうやって使おうか？ 座る➡94 かぶる➡120
115 元気モリモリ，100人力だ！ ワープ！➡92
116 うわー，でもまだ意識はあるぞ！➡13
117 出発の直前になって見知らぬ男が近よってきた。「超小型のカプセル・ミサイルと水，どちらかをやろう」といった。ミサイルを取る➡130 水を取る➡140
118 だが水中では歯が立たない！ウワーォおろか者！ GAME－OVER
119 「カルテットから脱出できると思ってるのか？ かまわん！殺れ！」ズドーン！百戦練磨の強者どもの射撃をかわせるわけがない！ GAME－OVER
120 かぶりながらヨタヨタ歩くと…。➡148
121 「もうだめだ！」歩きつかれて君はその場に倒れた。いずれ天国に召されるだろう…。GAME－OVER
122 どの方角に行く？ 東➡57 南➡16 北➡30 また，水を持ってる人は飲んでもいい➡115
123 つぎはどの方角に行く？ 西➡20 南➡68 北➡112 また，めがねを持ってる人は使ってもいい➡95
124 バーン！ ババーン！「相打ちか…」。GAME－OVER
125 はずれた逆に撃たれてやられてしまった。どこをやられたか？ 1～3の中から数字を選べ！ 1➡73 2➡145 3➡55
126 肩をかすめただけだった。助かった！よし反撃だ！ ➡84
127 やっと本国に着き，カルテット部隊の指令に報告しにいった。「あのオーダー博士が！ 信じられん！証拠があるのか!!」「証拠といってもとくに…」「それ見ろ！」しかし，指令の顔には“信じられない，こんな男が博士を…”という表情が見えた。“わざと，おれみたいな新米を使って作戦を失敗させるつもりだったのだろう。指令はやはり博士の正体に気づいていたんだな”だが証拠がないのではどうにもならない。もう一度再トライだ！END
128 君は激痛のあまり気を失ってしまった。この日差しの中だ。再び目を覚ますことはないだろう…。GAME－OVER
129 あきらめた君は，道具をそろえるために店に向かった。➡7
130 よく当たりそうだ！ ➡46
131 するどいフットワークをまぜて敵を倒した。➡36
132 「博士はどこだ！」と聞くと，そいつはにやりと笑い「あれは表向きさ！」と言った。そして自決してしまった。 ➡72
133 一瞬のスキをつかれて4人の男に取り押さえられてしまった。もうだめだ…。GAME－OVER



134 しかし，スパイと勘ちがいされてそのまま殺されてしまった。GAME－OVER
135 グサッ！ やっつけたぞ。➡11
136 今度は街が見える！ やった，助かった！ ➡69
137 しかし，燃料切れになってしまった。歩け！➡148
138 ますますわからなくなってきた。➡103
139 なんとか助かったようだ！➡159
140 おいしそうなミネラル・ウォーターだ。➡46
141 若い兵士が4人だ。今，ここからとびだしてどゞする？ 殺す➡155 おどす➡86
142 君の捨て身の戦法は相手を混乱させ，そのスキに脱出した！➡10
143 「ウギャー！」やはりまちぶせされていたらしい。どうする？ 乱射➡27 書類を取って逃げる➡65
144 よし，かわした！ 接近戦になればこっちのものだ！ 殺す➡156 はかせる➡132
145 弾は君の頭を撃ちぬいていた。GAME－OVER
146 むっ，よく見ると，刀をぬいてこっちをにらんでいるぞ！ さあ！逃げる➡157 両手をあげる➡134
147 もうすぐ砂漠を脱出だ！ どの方角に行く？ 東➡89 南➡57 北➡70
148 またあらたな，しかも広大な砂漠がひろがっている。マッピングでもしながら進んでください！ どの方角に行く？東➡30 西➡93 南➡112 北➡68
149 「きさま！」震える手でカプセル・ミサイルを投げる…ドガーン！ 爆発でその狂気にゆがんだ顔が絶叫とともに消え去った。➡163
150 しまった。まちぶせをくったぞ！ どうする？ 突撃➡142 逃げる➡42 乱射➡124
151 出発だ！君はジープに乗りこんだ。➡22
152 絶望のあまりに発狂してしまった。GAME－OVER
153 よく見える。役に立ちそうだ！ ➡46
154 まずい！気づかれたぞ！ 君は弾をよけるために？ 左にとぶ➡88 右にとぶ➡144
155 あっというまに4人は死体になった。➡53
156 まず侵入しろ！➡60
157 遠くではなれて見ていると，行ってしまった。ちょっと見てこよう。➡44
158 元気をとりもどした。君は気をとりなおして。➡112
159 あっ！基地が見えたぞ…➡47
160 追ってくるぞ！博士もいる「博士！あなたは…」「そう，私が指令なのだよ！フハハハ…」「新米のくせによくやる！カルテット部隊で最も弱い男を選んだのになーハハハ…」「なんだと！」ではカルテット部隊の指令も知っていたのか!!ここでこの博士の率いる部隊を全滅させることのできるカプセル・ミサイルを君は持っているか？持っている➡149 いない➡161
161 銃やナイフではとても対抗できない。残念だが君もここまでだ！GAME－OVER
162 しかし，そのときパッと明かりがついた。と同時に銃撃！ うわっ！➡71
163 MISSION IS COMPLETE!!
おめでとう！君はついに重大な任務を終えた。砂漠で博士の野望を葬り去り，その博士と共謀していた旧カルテット部隊指令を告発した。新体制になったカルテットはゲーム・センターで今日も戦っていることだろう……。完



レスキュー!!

AVG & RPG

アドベンチャーゲーム アンド ロールプレイングゲーム

このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。
本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

原稿を書きはじめて，早くも4年目。その中で，今月ほどツラかった月が今までにあっただろうか？

10月31日『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』発売――このプレッシャーは，10月のボクにとって，まさに地獄の苦しみだった。くる日もくる日も，原稿以外のことは何も見えない毎日。とくに，ラストの1週間は，編集部→デザイン事務所→印刷所と，めまぐるしく場所を変え，徹夜徹夜の連続。「これが人間の生活なのかぁ？」と自問自答していたくらいだ。

フロにもロクに入れず，目の下にクマを作り，風邪をひきながら原稿を書いた1週間――だからこそ，本が完成したときの感慨は，また格別なものがあった。自分が書いた本をはじめて手にしたときの気持ちというのは，じつに不思議なものだ。今までの苦しい思いなんて，本当にパアッとどこかに吹き飛んでしまう。

『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』――この本は，ボクの今までの本の中で最高の仕上がりになったと思う。1本1本の作品について，もうこれ以上は書けないというところまで徹底的に書き込んだつもりだ（読み物としても十分に通用すると，自分では思っている）。ボクの熱意のこもったコノ本を，ベーマガ読者のみなさんにぜひとも読んでもらいたい（そうすれば，ここ2か月ぐらい，本誌の原稿があまり書けなかった理由もわかってもらえるのではないかと思う）。そして，みなさんのご意見もぜひ聞かせてほしい。

P.S. 先月につづいて，チャレ・アベ，レス・アベともにほとんど手がつけられなくてゴメンナサイ！　来月号からはホントにちゃんとやるから許してネ!!

RPG編

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

いやぁ，今月の原稿は苦労したなぁ。山下先生の別冊を手伝いながら，このコーナーを書きあげたんだもんね。

中でも，一番たいへんだったのは『イース』のマップつなぎで，これは本当にむずかしかった（その成果を別冊で見てやって！感想も頂けたら幸いだなあ）。

しかし，この原稿，一つも手は抜いてません。さぁ，レスキュー活動に入るぞ！



僕は，PC-9801版の『ウルティマⅣ』をやっているのですが，マントラがさっぱりわかりません。どこで聞くのかわからないし，ダンジョンに行ってもわからないのです。

ワンワンワワン，ワンワンワワンと「犬のおまわりさん」を歌いたくなってしまう気分です。

清水さん，どうか教えてください（ちなみに，神殿でマントラを入れるときに〝ガチョーン〟と入れたら，追い出されてしまいました）。

〔群馬県渋川市・松下達也？歳〕



アバタールになろうとしている者が，マントラをわからないでどうするのだ～っ！

いいかい。マントラというのは，神殿で冥想（めいそう）をするときに唱える合い言葉のようなもの。そして，八つの徳についてそれぞれ神殿があるように，マントラも八つある。

これを知るには，街の人と会話すればいいのさ。直接，人から教えてもらえるときもあれば，素直に教えてくれないときもあるので注意が必要だよ。えっ，それはどういうときかって？　ホラ，たとえば「ユーの街」では，森の中でブツブツ言ってる人がいただろ。それとか，別の街では，歌を歌っている人なんかもいたよね。オッと………ちょっと教えすぎちゃったかな。

それから，ついでにもう一つ。冥想をするには，その冥想をする徳に対応するルーンとマントラが必要だから，マントラだけでなく，ルーン捜しも頑張ってね。



ぼくは，PC―8801mkⅡFRで『イース』をプレイしていますが，廃坑内の3番目のボスを倒せません。攻略なり，ヒントなり何でもいいですからアドバイスしてください。

〔茨城県・PC8801mkⅡ13歳〕



先月に引き続き，ボスの攻略法を教えましょう。今回は廃坑の奥にひそんでいる吸血コウモリ「ヴァジュリオン」のシルバー・ソード痛めアドル風です。では，材料を見てみましょう。

経験値51200ポイント，体力値255ポイント，シルバー・ソード，シルバー・アーマー，シルバー・シールド，ダームの鍵，以上です。

材料がそろったら，まずシルバー・グッズを装備し，「ヴァジュリオン」のいる扉の前でセーブしておきます。つぎにダームの鍵を持って扉を開き，部屋の中へ入ります。

ここで，ヴァジュリオンの特徴について知っておきましょう。

1．ダメージを与えられるのは，吸血鬼の姿になっているときだけである。
2．コウモリの合体分裂の周期は決まっており，合体するときはアドルの座標に合わせようとする。

この2点に注意して攻略してみることにします。宝箱に触れると，ヴァジュリオンが登場しますから，その後アドルを右上隅に移動させておきましょう。しばらくするとコウモリはアドルのいる位置に合わせて集合します。しかし，アセってはいけません。ここで攻撃の構えを見せますと，興奮して分裂することがありますので，下に降りて待っていてください。

集合が完了し，変化をはじめましたら，すかさず近づきます。ここがポイントです。吸血鬼の姿になったときが食べごろです。ヴァジュリオンに突進し，シルバー・ソードで痛めながら，抜き去ってください。けして後もどりしてはいけません。

あとは，合体分裂を繰り返すだけですから，その状況に応じてアドルを待たせる場所を右上から左下というふうに変えていけば同様にしてシルバー・ソードで痛めることができます。

Q
オレは今「イース」をプレイしている。
「ヨグレクス＆オムルガン」とかいうヤツはなんとか倒したが
ダルク＝ファクトのいる最上階の扉が
開かないじゃない。
「なにか、つよいちからで、ふうじられているようだ」
という言葉がでてくるだけだ。
と、いうわけで何とか助けてほしいじゃん。
・ダームの塔はムズカシイ。
ファルコムさん やるじゃない。



〔千葉県柏市・ロッキー羽田13歳〕

A ついに来た（と言ってもずいぶん前から来てたんだけど……）。『イース』の最大の謎，「触れると激痛のする扉の開けかた」だ。

これには，実に多くのプレイヤーが頭を悩ませられていると思うけど………。

よしっ！ 山下先生の別冊発売記念ということで出血大サービス。特別御奉仕させていただくよ，お客さん。

この扉の先に，最後の宿敵「ダルク＝ファクト」が待ち受けているのは，お客さんがたの知ってのとおりのこと。その「ダルク＝ファクト」が，扉に対して強力な呪いをかけてしまったからもうたいへん。アドル1人の手では開けられなくなってしまったんだ。

では，この呪いを打ち破るにはどうすればいいんだろう。ここでは，「イースの本」第5巻〝ジェンマの章〟を読むのがいいね（当然，イースの本を読むためのあのアイテムがなきゃいけないよ）。その章では，「青く透きとおったメダル」というものについて書かれている。これだよ。これなんだよ………あの扉の呪いを解ける唯一のアイテムは。

とまぁ，お客さん。ボクがサービスできるのは，ここまでなんだけどね。

何？ もう少しまけろって。しょうがないなぁ。お客さん，これっきりだよ！

「イースの本」第5巻は，何という〝章〟だったっけ。アイテムのありかは，その章の名前と非常に密接な関係があるからね。

Q ボクは，『サイキックウォー』をプレイしている14歳のミーハー少年ですが，「タトゥールメン」という敵が倒せないために行き詰まっています。コイツのだすビームは，足元に来るし，こっちのビームは当たらないし………。

ちなみに，持ち物はyontry95，VIPカード，ESUNIKN，コンバース，ARMはONYANK3，マップはPET，PO，RON，TAKUです。

どうか，清水さんのお力ぞえをっ！

〔埼玉県北埼玉郡・ミーハーyou14歳〕

A オッ！ KGDの『サイキックウォー』だね。実は，KGDには，山下先生の別冊の取材でうかがってきたばかり。山下先生と編集長のお供として行ったんだけど，ボクはそこで思いっきりドジを踏んでしまった――っ（何せはじめての取材で緊張したもんだから。くわしくは、別冊を読んでね。）

さて，質問の答のほうだけでも「タトゥールメン」には，今君の持っている武器では，絶対に勝てないヨ。だから，今は無視してこの先にある「ターボガン」という武器を手にいれてから攻撃し，倒そう。

どのRPGについても言えるけど，一つのことにこだわっていると，先が見えなくなるから，視野を広くもって接することが解決への近道となるよ。

ミーハーyou君，ガンバッテネ。

Q 清水さんっ！ どうもこんにちはっ！ 私，ただ今PC－8801版の『女神転生』をプレイしております。ある日のこと，善の次元の〝Kether〟まで行ったのですが，何をやってもどうにもならなかったのです。そこで，私は「何かが足りないのであろう」と思い各セフュラーを一つ一つもどりながら，特殊な敵を倒していきました。そして，〝Net zach〟にたどりつき，そこにいる濃い緑色をした手らしきものがたくさんある敵（カラテカ？）と対決したのです。

しかし，奴には勾玉は効かず，ケルベロスでさえも倒すことができませんでした。

何か〝いいもの〟を持っていそうなのですが………。私は，どうすればいいのでしょうかっ！ 何とぞヒントになるものを，お，教えてくださいませぇ～！

〔東京都練馬区・Sir Crimson15歳〕



A Crimsonちゃんが，今戦っている敵は，「カラテカ」。奴には，ボクも本当にまいった。何せ，最強の武器の勾玉ですら効かないんだからね。

単刀直入に答をいうと，何と奴の弱点は，財布なのだ。驚いたでしょ。財布でカラテカの動きを封じた後に，もう一度カラテカの体の上に財布を置く。そして最後に勾玉で攻撃すれば………奴の体は消えさり，後には自分の体力を増やせるすばらしいアイテムが残るぞ。

しかし，最初この方法を発見したときボクは絶句した。財布に弱いモンスターなんかいるのか？ こんなのってありか～っ！

読者間レスキュー

A 10月号の課題 ● セガ・マークⅢ「スケバン刑事Ⅱ」地下迷路の攻略法

さっそくですが，右の地下迷路のマップを見て下さい。✕の部分はばくだん金庫なので，あけないで下さい（べつにあけてもいいのですが死なないよ～に。）もんだいは○の部分です。実はここにかくし部屋があるのです。まず入りかたですが，単につきあたりにヨーヨーをあててください！（つかう→ヨーヨー。）そうするとかべがひらき自動的に中に入れます。中に入ると●がめんが切りかわり3×3で中央キの8つのボタンが出てきます。はっきりいってここではプレイヤーの音感がためされますので音楽のニガ手な人はたいへんかもしれませんが，がんばってください……おーっとしまった！だいじなことを忘れていた！このかくし部屋では“さどらの鏡”をとったところで入手した情報が役に立ちます。そう，あの「てんとちのねいろ…」っていうのです。これを攻略すれば，あとはかんたんだと思いますが，ここで1つ注意をしておきます。このゲームをハッピーエンドにするためには，あと2つのものをこのかくし部屋でとらなくてはならない！…もうこれ以上いうと苦労してクリアした人に悪いから。（これだけでいいすぎだって…）
ところで，セガ・マークⅢ「北斗の拳」のラオウのたおし方，だれか。（山下先生がBestだけどコレ，アクションものだから…）教えてちょっ！

なーんだ
入口
なんのちゃん
けんちゃん
Mk－Ⅲ サウンドジェネレーターばっちぃ！
ゴルゴはでばない
しっているだろうけどTVの信楽光は仕がおったのにMk－Ⅲのは八ゲなのだ。ハゲ！ううっ なさけない

〔東京都板橋区・神田義道18歳〕

告 11，12月のイベント情報!!

☆九十九電機わんさかバザール

日時：11月14日，15日の10：30～17：00

場所：秋葉原九十九サービスセンター（5号店裏）3Ｆ ☎03（251）9955

内容：ボクとYu-You氏のフリートーク＆ミュージック演奏

☆ハイドライド3必勝法を探る（in名古屋）

①12月5日（土） 14：00～17：00
テクノ豊橋 ☎0532-52-1231

②12月6日（日） 11：00～13：00，14：00～16：00
テクノ名古屋4Ｆ ☎052-581-1241

内容：ボクとT＆Eの内藤氏，さらにはマイクロキャビンのスタッフを加えての対談。ベーマガ・ライターズからのスペシャルゲストもあり!!

――以上，みなさん，ぜひ遊びにきてくださいネ。

〔山下 章〕


[三重郡・んけしろ14歳]

山下：ムゥ，たしかにPC-Engineってのは驚異の的だよなあ。『妖怪道中記』に『ドラゴンスピリット』『Rタイプ』がでるって言うし，『ビックリマンワールド』っていうのは『ワンダーボーイ・モンスターランド』だって言うし……。どーしましょ？


[岡山県倉敷市・カミュー15歳]

山下：おなじみのジョジョネタ。原作のほうは，第2部ジョセフ・ジョースター編に突入したようだ。はたして，第3部は，ジョルジュ・ジョースターか，ジョニー・ジョースターか？　女性が主人公になるなんてパターンが，いかにもありそう。



[愛知県蒲郡市・杉浦利博17歳]

山下：おっと，こりゃなつかしの『リンかけ』じゃないかい！　ちなみに，このジーザス・クライストは「ネオ・バイブル」を撃つんだけど，剣崎の「ギャラクティカ・マグナム」の前に敗れるんだよね。P.S.私にわからない『リンかけ』の必殺パンチはない!!



[長野県北安曇郡・IRON-DRAGON？歳]

山下：早くもきました，「ポリシッ！」を使ったおハガキ。先月号にも書いたけど，自分の信念（ポリシー）をつらぬいてハマっていくような人のことを，こう呼ぶんだ。これはシリーズ化したいと思っているので，身のまわりにこういう人がいたら，どしどしおハガキを。


[東京都台東区・Kyou？歳]

山下：ついに女性ダジャラーの登場か!?　Kyouちゃんの作品は，イラストもネタもなかなかハイブロー。ハガキの表には，「てんぐがてんぐりかえる」というダメ押しまで書いてある。めざせ，常連！



[新潟県栃尾市・Dovi'k kyariver 14歳]

山下：それでは，TOMMYにかわって，ボクがTOMMY流ダジャレをひとつ。「乱暴はイヤよ（レインボー・アイランド）」「ア，痛ぁ，馬鹿な！（アフターバーナー）」どーだ，これより情けないネタはあるまいて。

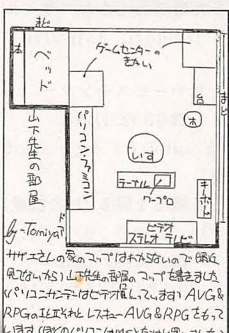

[埼玉県美里町・よしりん15歳]

TOMMY：コラ，よりしん！　もしかして春に池袋西武でやったイベントに来てたんじゃない？　そーじゃなきゃこんなにソックリな似顔絵描けるワケないもん。さて，今回のギャグは強引な前フリタイプ。よーく考えると意味はないんだけど勢いで笑っちゃったい！

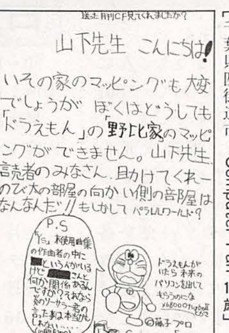


[埼玉県朝霞市・芦田典良14歳]

TOMMY：前のよしりんに対して，こちらはいきなりダンプカーにハネとばされたよーな衝撃を，直接脳幹に叩きつけてくる一発ギャグタイプ。あのワルキューレちゃんがこんなゲロゲーロなキャラになってしまうなんて，もう笑うほかありません。ゲラゲーラ。

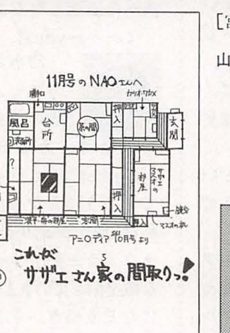

[大阪府八尾市・富家健二？歳]

山下：オッと，あれだけの放送でボクの部屋の完全マップを作っちゃうとは，なかなかのツワモノだ。あのときにキーボードで演奏した『グラディウス1面のテーマ』もなかなか評判が良かったみたい（でも，1音ズレてたんだよなあ。YK－2氏に指摘されてしまった）。



[千葉県四街道市・Computer Fan 13歳]

山下：いその家と比べると，こっちは2階建てだから，マッピングがむずかしいかもしれない。これまた次号までの課題ということにしておこう。この他にも，何かのハウス・マッピングネタ，お待ちしてマ～ス。



[宮城県仙台市・宇理以以16歳]

山下：いその家のマップは，ホントにたくさんのみなさんから送っていただいた。中でも，カツオのクラスの席順マップや，いその家付近地図の資料を送ってくれた富山市の下森　明クンには，もー感激！　これでまた，今までとは違った観点からサザエさんを見られそう♡

おたより待ってます

この「レスキュー！AVG&RPG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用。左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

封書での応募でもかまいません。

なお，電話によるお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下 章のレスキューAVG & RPG」係

第14回 山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

おかげさまで大好評！『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』

おかげさまで，ボクの新しい本，『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』が，先月の31日に発売になった。当初の予定とは内容に多少の変更があったので，ここでまず，その詳しい内容をご紹介するとしよう。

●めぞん一刻

登場キャラクター完全ガイドから，ステージ別攻略ガイド，ふつうにプレイしているだけじゃ絶対にわからない㊙データ，ボツ画面集など，盛りだくさんな情報を満載している！

●うる星やつら

ゲーム中のコメントを参考に，ゲーム・ストーリーを小説風にして掲載。ハッキリ言って，コレは読みごたえがある！　その他，11ページも使ったキャラクター紹介や原画集，ボツ企画案，ビデオ＆コミック全紹介など，まさに『うる星』ファンには見のがせない内容だ！

●イース

今回の本のメインは，やっぱりコレ。エッ，『イース』なんてすぐに解けちゃうから，ヒントはいらないって？　No,No, そんなことを言ってるようじゃ，キミは大アマ。このページでは，ゲームの攻略法はもちろんだけど，むしろそれ以外の部分を前面に押しだしているんだ。

たとえば，全イラスト付きのモンスター＆キャラクター・マニュアルや，本邦初公開のプロト版『イース』徹底紹介などなど。それに，史上初の神殿＆廃坑写真マップ（これがキレイ！）なんてのもあるし，塔の鏡のフロアは，ペーパーＡＶＧ方式で遊んであるし，とにかく読みごたえのあるページだぞ！

●サイキックウォー

これまた，工画堂スタジオから特別に許可をいただいて，最後の星までの完全マップを初めて公開！　それにグラフィック・デザイナーが描いたモンスター原画など，見どころはイッパイ。

思わずゲームがやりたくなっちゃう記事がいっぱい！

●ウィザードリィⅠ，Ⅱ，Ⅲ

ＲＰＧの元祖とも言えるこの３作を，ＴＯＭＭＹを中心に，ベーマガ・ライターズが総力を挙げて執筆・編集。とにかく，シナリオ１～３すべての完全マップ，全アイテム・リスト，全モンスター・データ表が迫力！　かつて，『ウィザードリィ』３作について，これほど実用的にまとめた本があっただろうか？

●ゲームミュージック楽譜集

今回掲載した全ソフトの全ＢＧＭの楽譜を掲載。特に，『イース』全37曲は圧巻だ。また，前回の別冊で不完全だった『ザナドゥ・シナリオⅡ』全30曲の完全版楽譜も載ってるゾ。

オマケに，実際に作曲した人たちから１曲ごとのコメントもいただいているので，保存版としての価値も十分だ！

●ゲームミュージック・プログラム集

『イース』『ザナドゥ・シナリオⅡ』『ロマンシア』のミュージック・プログラムを掲載。Yu－You氏をはじめとしたスタッフによる，スグレた作品ばかりだ。

また，ＰＣ－88ＳＲ用の『ザナドゥ・シナリオⅡ』ＢＧＭ10数曲は，日本ファルコムのミュージック・コンポーザー，古代祐三氏がプログラミングしたものをそのまま載せさせていただいた。

つまり，それを打ちこめば，キミのパソコンから本物とまったく同じ音がでちゃうってワケ。コイツはスゴイ!!

――●――●――●――●――

以上のような内容なんだけど，今回の本のポリシーは，１本１本の作品について，これ以上は書けないっていうところまで深～く書き込むということだ。掲載本数は減っているものの，本の総ページ数が変わらないことから，その密度の濃さがわかってもらえると思う。

そのおかげ……と言っては何だけど，一部予定された記事を『Ⅳ』に送らざるを得なくなってしまった。もちろん，全力をあげて書き続けていることだけは，お伝えしておこう。

とにかく，読み物としても十分に通用するこの１冊，ぜひベーマガ読者のみなさんに読んでほしい。そして，この本に対するご意見・ご感想を聞かせてくださいね！

――●――●――●――●――

山下：フゥ，やっと別冊の仕事が全部終わったゾ。さ～て，今まで遊べなかった分，思いっきり遊ぶぞ~~~。ドライブに行こうか，麻雀をやろうか，それとも，デートに行こうかなー？

編：ちょっと待ってくださいよ，山下先生。もう明日からつぎの別冊『Ⅳ』の進行がはじまるんですよ。

山下：えーっ，そんなのアリかあ!?　何よりもまず，ゆっくり寝たいのに……。

編：ハイハイ，『ハイドライド３』とか『ソーサリアン』とか『ウイングマン・スペシャル』とか，解かなくちゃいけないゲームがいっぱいあるでしょ？

山下：ウ～ム，そうだなぁー。よーし，期待してくれているベーマガ読者のみなさんのために，またひとガンバリするか。

編：そうそう，その意気，その意気！

山下：（でも，スキを見つけたら，海外に逃亡しちゃおうっと。）



▲ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢの表紙と記事の一部

読者が創る……………………

㊙&㊼コーナー

お待ちどうさま！㊙&㊼コーナーです。今年もはや12月号，数々の㊙をお届けしてきたこのコーナーも今年のしめくくりになりました。しめくくりにふさわしい，アッと驚く㊙をとりそろえました。それでは，読みもらしのないよう目を皿にして行きましょう。

㊙ ＰＣ―8801mkIIＳＲ用『テスタント』で㊙を発見しました。ゲームをはじめてからドライブ１のディスクを抜きます。しばらくするとドライブ１のランプがつきますが，そのままにしておくと画面には，敵が１匹もいなくなります。

これで最後のＥＸＩＴまで行けば軽く１面はこなせます。

〔埼玉県大宮市・かずよさん15歳〕

㊙ 僕は,『ウルティマIV』の究極の㊙を発見しました。

まず，馬に乗りスピード・アップしておいて海岸をぶらつきます。うずが陸に近づいたら，その中に馬を突入させます。するとある場所に船がでてきて，それに自分のキャラが乗っています。船からおりると，なんと！自分は人間なのに一度に２歩分進めるのです。しかも月がふだんの２倍のスピードで動いているので，薬草を取るときに便利です。

もう一度馬を買ってスピード・ダウンしないかぎり，セーブなどをしても元にもどることはありません。

〔岡山県玉野市・松原克幸？歳〕

㊙ ＰＣ―8801mkIIＳＲ用の『ラプラスの魔』の㊙というか㊜を見つけました。

このゲームではお金が重要なポイント。写真をとると金は入るのですが，すずめの涙。そこで，お金をためる方法を教えましょう。

とった写真をパーティに入っていない（要するにホテルにいる）キャラにあずけて１枚ずつ売ってみましょう。なんと！一度に売る値段の約３倍は高く売れます。

私はこの方法で，城でとった写真10枚を１枚ずつ売ったら，普通は750＄なのに，3,000＄ぐらいで売れました。

〔埼玉県大宮市・梅沢拓也12歳〕

㊙ ＰＣ―8801mkIIＳＲ用『ザ・リターン・オブ・イシター』の一発ギャグを見つけました。

まず，88のシステム・ディスクでゲームをコピーします。そして，コピーしたディスクでゲーム・スタート!!

すると……ふっ！ぶははぁ～!!

〔北海道釧路市・奈夢子？歳〕

★今月の㊙情報大賞★

MSX2『バブルボブル』隠し面のコマンド解読!!

群馬県渋川市・田中一弘？才

ＭＳＸ２版の『バブルボブル』で，10, 20, 30……面で行ける隠し面に表示されるパスワードを解読しました。表と裏面の『スーパーバブルボブル』の両方を表にしておきます。当然『スーパー』のほうを入れるときは,『スーパーバブルボブル』にしておかないとできません。

種　　類		SUPER
BUBBLE　BOBBLE		上左下左下上上左
2UP	右左左右上下下右	左下下下下右上右
5UP	上上上左上上左上	上上左右上左下下
POWER UP〔くつ〕	左上左右左左下右	下上左下左上下上
POWER UP〔くつ,キャンディ(赤)〕	上左下上下右上下	上右左左上上上下
POWER UP〔くつ,キャンディ(赤青)〕	右左下上左右上下	左下左上左下左上
ラウンド・セレクト(1～30面まで)	左上上右左上上左	右右上上下左上上
ラウンド・セレクト(1～85面まで)	下右下左上下下上	下左下上上左左右

㊙ MSX
グラディウス２
※3つ目のエキストラステージへの入り方

① 図1の6面のエクストラステージへ入る
② 図2.3のように，途中まで行く
③ 図4の所へ行く すると エクストラステージのエクストラステージへ入れる。(とても簡単)
なお，3面のエクストラステージは，ダウンレーザーが有効

図1 STAGE 6
スピード6個 レーザー，アップレーザー オプションは最低でも付けておく
図2
床が全て出たら レーザーをうつ
生体粒子
図3
オプションをうまく使う
1UP
図4 図3から少しすすんで…

これで，7面に行くまでに100万点はとれますが…難易度がUPします。特に，3面で，エクストラステージをクリアして4面にいくと…

質問
グラディウス2のテープを買ったのですが，ゲームの方と(音楽が)かなりちがう(ドラムなど)に気付きました。これは，テープで変えてる，パソコン(HB-F1)がおかしい，ロムカートリッジがおかしい，どれでしょうか？他のMSXではどうでしょう？

〔福島県郡山市・テトラン13才〕

㊙ ＰＣ―8801mkIIＳＲ用『ザ・リターン・オブ・イシター』でＫＩがなかなか成長しないという人のために㊙を紹介します。

ＫＩのパスワードの下１ケタ目はマジック・ポイントの上１ケタ目（16進）になっているので，いろいろ変えてみれば，マジック・ポイントが増えたり，１面からビッグバンが使えたりします。

〔福井県坂井郡・出倉義明？歳〕

㊙ 私はＰＣ―8801mkIIＳＲ用『ガンダーラ』で㊙を見つけたゾ～!!

その㊙とは，なんと！元道の滝と暗黒洞と涅槃湖のダンジョンの入口で月光石の店に入ることができるのです。

やりかたは，入口の１歩手前で待っていると涅槃湖（入口の下あたり）からほわほわと丸いやつ（キャラの名前がわからない）がでてくる。こいつに体当たり（入口に向って進む）すると入口より少しずれた位置に自分のキャラが入っていくはず。そーすると大成功!!あとは，好きな数だけ月光石を買ってダンジョンに入るべし！

〔岩手県久慈市・中田義浩？歳〕

㊙ X68000用『ＳＵＰＥＲ ＸＥＶＩＯＵＳ』でアイコンを発見しました。

やりかたは，ディスクを立ちあげるときに，ＨＵＭＡＮ 68Ｋ Ver.1.1の文字がでたら，ブレイク・キーを押し，〝^C〟の字がでたら〝VS.X〟と入力するだけです。

アイコンには，ソルバルウやザカート，アンドアジェネシスが描かれています。

〔福島県田村郡・ＳＡＦＳ？歳〕



X68000用『スペースハリアー』の必勝法を発見しました。

まず17面の最後の〝ウイウイジャンボ〟のところまで行きます。そして〝ウイウイジャンボ〟に数発弾を当てると怒って石を投げてきます。そうしたらもう〝ウイウイジャンボ〟に弾を当ててはいけません。投げてくる石は1個10万点です。やられないように少し大きめに円（ひし形？）を書くように回りながら石をひたすら撃ちまくればドカドカ点が入って，あっという間にン千万点です。

〔埼玉県浦和市・
みんなのアイドルプーさん？歳〕



FM77AV用『女神転生』のミュージック・モードを見つけました。

やりかたは，タイトル画面のとき，BREAK を押したまま ESC を押せばOK！たぶんリセットしなければ元にもどらないでしょう。

〔兵庫県西宮市・佐々木義道15歳〕





FM－7/77用

やっと発売されたFM－7.77版のドルアーガの塔ですが，もう60面解いちゃったという人もたくさんいると思います。
そこで，とっておきの㊙を

『タイトル画面のときに，GRAPH ＋ Q を押すと，な，なんと EXTRA VEARSION になるのだ!!（画面に文字が出るのでわかる）』

このEXTRA VEARSIONは，宝の出し方が，まったくわからない（どの本にも載っていないので，あと2ヶ月は，ドルアーガの塔を楽しめます。

〔富山市・村田勝己15才〕



私は，FM77AV版の『ドラゴンバスター』で㊙を発見しました。

その1：SOUND TESTモード

ゲーム選択のとき，おもむろに F1 キーを押します。そして，あとは 4 6 キーで番号を選び，小さいスペース・キーを押すだけです。ESC でもとにもどります。

その2：BACK GROUND PALETTE EDITOR

ゲーム中に ESC でゲームを止め，おもむろに F1 キーを押します。そうすると，この画面になります。あとは 4 6 キーで場所を選び，小さいスペース・キーを色が選択できます。

LOADやSAVEもできますよ。ESC キーでゲームにもどれます。

〔東京都墨田区・冨士和浩？歳〕



FM77AV版の『イース』で，ドライブ0にディスクBを入れてリセットをかけ，しばらく（約10秒）したら，大文字で Y S A V と順に押します。すると未使用曲集モードになります。曲の選択はスペース・キーです。

〔愛知県豊橋市・NAK17歳〕



MSX2版『奇々怪界』でコンティニュー・プレイの方法を発見しました。

ゲーム・オーバーになったら，TAB，CTRL，SHIFT，GRAPH，DEL，INS，SELECT キーを同時に押します。すると自分の死んだ面の一番最初からプレイできます。

〔兵庫県神戸市・引頭尚基16歳〕



ソニーのMSX版『プレイボール』で誰でもパーフェクトがとれる㊙テク!!

守備のとき，バッターとは反対側の端（右打者なら向かって右，左打者なら向かって左）にギリギリに立ち，スペース・キーを押した後，↓キーとバッターのいる方向のキー（右打者なら←，左打者なら→）を押しっ放しにしてみよう。するとバッターは，必ず空振りするので楽々と三球三振！うっかりミスさえなければ，パーフェクトも簡単にできます。

〔長野県松本市・冨田直樹？歳〕

㊙ セガ・マークⅢの
FANTASY ZONE Ⅱ
の㊙を発見!!
ニセオパオパ（？）までは行けるけど，どうしても倒せない。お金がそこまでになくなってしまう人。そんな人はまず，ショップ面で，TWIN BIG BOMS，または，BIG BOMをかおう！エンジン，ショット類はいっさいいらない。そして，へんなしょくしゅをたおし，ニセオパオパの上につけよう！そして，BOMを連打!!!!するとどうゆうことか！ニセオパオパは，自分と同じはやさなのだ。
だから楽勝，ノーダメージで倒せちゃう!!さあ！君もHAPPY ENDだ。
PS，やってやったぜ!!
やっぱりセガはおもしろい

〔京都府綾部市・大槻篤史13才〕





やったー！MSX用『スーパーレイドック』でとうとう㊙を見つけたぞー!!

ステージ6で最後の巨大戦艦のところで，戦艦のハッチが開くまで攻撃をしないでいると，なんとヴリトラがでてこない！これならALPHAでもOKさ！

B面のラストは，KILLERを下にはれば楽勝，楽勝!!

〔東京都八王子市・内林大道12歳〕



アニマルランド殺人事件



〔愛知県知多郡・すぴすぴ15才〕



X1版の『アルバトロス』の隠しメッセージを紹介します。

名前登録のところで〝CREMYMAMI〟と入力すると，コースのはじめに主題歌の歌いだしがでてきます。

他にも〝PELSIA〟〝MAGICAL EMI〟などもでます。〝ミンキーモモ〟はキライなのでためしてません。

P.S.このペンネームが何のアニメにでていたか知っている人はエライよ。

〔滋賀県草津南笠町・風の妖精Selly〕



MZ－1500版『ダークストーム』のBGMテストモードを発見しました。

やりかたは，ゲーム・オーバー時にカーソル・キーの左をずっと押しっ放しにしておくだけです。

このゲームのBGM，さすがはYK－2さんが作曲しただけのものがあります。音色といい，曲のノリといい最高ですね。

〔北海道札幌市・小村明生14歳〕

★　★

㊙＆㊣大募集

この㊙＆㊣コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊣はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙＆㊣コーナー」係

ファンタジー通信

闇の公子

手塚 一郎

すべてが，自分たちの意志だった
男は鳥に
女は魚に……
そして，声をそろえて叫ぶ
「名前だけの神なんていらない！
僕らは生きぬく
今を，そしてこれからを……」
パラダイス・オブ・エデンより
「最初の反乱」から
〔東京都渋谷区・生井いく〕

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部のダナー・オシーこと手塚一郎です。最近はシステムソフトさんから送っていただいたパソコンRPG『ティル・ナ・ノーグ』に凝ってまして（とはいっても，まだサンプル版だけどね……），少しばかり北欧神話かぶれの日が続いています。

うーん，それにしても『ティル・ナ・ノーグ』はおもしろい。手ばなしで「よくやった！」とほめたいね。PC−98のユーザーなら迷わず「買い」だ。

さて，いつになくリードが長かったけどそろそろ本題へと移ろう。

今月はひさしぶりにファンタジーの小説を紹介してみたい。

闇の公子

先月のファン通の「読者のコーナー」でタニス・リーという作家を紹介したのを覚えているかな？　早川文庫ＦＴで彼女の作品が何冊も出版されているので知っている人もいると思う。

今回紹介する『闇の公子』は，それらの中でも，かなり評価の高い１作だ。

物語の主人公は闇の公子の１人であるアズュラーン。青味を帯びた黒い髪と魔力に富んだ瞳を持った長身の男である。

世界がまだ平らで，混沌(こんとん)の海に浮かんでいた頃，地の底には深い深い闇に閉ざされた一つの国――妖魔の国があった。彼こそが，この妖魔の国の王なのである。

妖魔の国は，夜と闇の源として人々に知られていた。その都には，奇怪な獣や小人，悪霊たちが徘徊(はいかい)しているといわれる。

しかし，人々が一番怖れていたのは，獣でもなく，悪霊どもでもない。アズュラーンその人だったのだ。

なぜならば，妖魔であるアズュラーンは地上の生き物――つまり人間を見くだし，暇つぶしの道具として扱うからである。

今日も，アズュラーンは妖魔の国を抜けだして人間の地へと訪れていた。その姿はまるで闇を切り取ったような黒い鷲だ。そう，彼はどんな者にでも変身できる能力を持っているのだ。

そろそろ夜明けも近くなり，黒鷲は妖魔の国へと帰ろうとしたが，その耳には何者かの泣き声が聞こえてきた。

むきだしの山腹のみすぼらしい山小屋。声の主は，生まれたばかりの子を抱いた，今にも死にそうな女だった。

その子は，生まれたばかりにもかかわらず，たぐいまれな美の持ち主であったのだ。美をこよなく愛するアズュラーンは，この子供を見逃すはずはなく，息を引き取った女から彼を抱きあげると，妖魔の国へともどっていった。

さて，時は流れて，妖魔の都に住む人の子は立派に成長したが，ある日ふとしたことから陽の光を恋しがるようになる。

妖魔は太陽を嫌うけれど，人間は本来，陽の光で生きるもの。シヴェシュと名付けられたこの少年の気をそらすために，アズュラーンはフェラジンという乙女を与えた。

シヴェシュはフェラジンを愛し，フェラジンもシヴェシュを愛した。しかし，それでもシヴェシュの太陽へのあこがれはおさまることを知らない。

アズュラーンは怒った。美しい者にはすべてを与えるが，それがアズュラーンを裏切ったり，彼の思いどおりにならないときは「死」を与えるのだ。

かくして，シヴェシュは海の底で永遠の眠りにつくはめになったのである。

ここまでが「闇の公子」の巻の一の内容だ。「闇の公子」は文庫本１冊のみだけどその中には大きくわけて三つの物語がおさめられている。それぞれは確かに独立しているものの，実に微妙な点でのつながりがあって，数々の悲劇を産んでいくんだ。

たとえば巻の二では，愛するシヴェシュを失ったフェラジンの涙から創られた美しい首飾りが物語の発端となる。アズュラーンは，この首飾りを地上につかわすことで，人々はこれを奪い合い，殺し合うことを望んだのである。

とにかくアズュラーンは，わがままだ。どのぐらいわがままかというと，ジュースを買いに行くかわりにＬＰをねだるボクの妹と同じぐらいだろう。

人間を自分の娯楽の道具としか見てないうえに，ちょっと気に入らないことがあると，すぐに殺してしまう。しかし，ラストのほうでは，アズュラーンにとって人間は無くてはならない存在だということに気がつくのだった……。

「闇の公子」は，ハヤカワ文庫ＦＴから400円で発売されている。他にもタニス・リーの作品は「冬物語」や「死霊の都」など何冊も出版されているので，興味のある人は読んでみてほしい。話の展開が早いので，かなり読みやすいよ。



読者のコーナー

まずは北海道札幌市の**宿六くん**からのおハガキから。

「こんにちは，手塚さん。私も『天使のたまご』を観ました！　観る前は，つまらなそうに感じましたが，いざ観てみるととても驚きました。とにかくリアル！　シルエットのつけかたがとても良く，映像に立体感があるのです。そして，あの少女の不思議なまでの存在感。この作品は，中世ファンタジーとは，かけはなれていますが，本当のファンタジーは，こういった夢の中の世界のようなことではないでしょうか？」

■㊢：以前にファン通で紹介したファンタジー・アニメ『天使のたまご』を観てくれたみたいだね。ページがモノクロだったため写真がわかりずらかったけれど，12月中旬ぐらいに発売されるであろうファン通別冊（遅れてゴメン！）ではカラーで紹介するので期待してほしいな。同様のハガキを大阪市鶴見区の**Ｙ．Ｋ．Ｍくん**他からもいただきました。

続いて，兵庫県加古郡の**某山某吉くん**のお便り。

「なんでイベントは東京近郊ばかりなの？と思っている関西ファン通&ベーマガファンのキミ！イベントを待つという消極的な考えをやめ，自分たちでイベントを開き，ベーマガの方々が関西に来られたときにまとまって歓迎しようじゃないですか。「賛成！」と思った人は下記の住所へ，住所，氏名，年齢，電話番号を書いた紙と60円切手を同封して送ってください。案内状(？)をお送りします」

Ｐ．Ｓ．バトルホークⅡさん，加古川のＮ．Ｙさん，連絡待ってます。

〠675-01　兵庫県加古郡播磨町北本荘1丁目16－4　山本克典

■㊢：最近，同好会を作ろうという要望が多いけど，ボクのほうも忙しくて手をつけられなかったんだ。そこで某山くんに登場してもらったというわけ。別冊が完成したら関西にも行きたいなと思っていたので，ちょうどいいな。某山くんを関西の支部長に任命しちゃおうじゃないか。人との出会いは自分を大きくする。ベーマガやファン通を通じて多くの人と知り合えるなんて，うれしいな。関西方面に住んでいる人は，ぜひ彼と連絡をとってほしい。そしてイベントで会おうじゃないか。

さて，おつぎは……と思ったら，もうスペースがないじゃないか。しょーがないのでボクが最近読んだ小説を紹介して終わるとしよう。本の名前は『最後のユニコーン』で，著者はピーター・Ｓ・ビーグルだ。仲間を捜し求めるユニコーンを描いた傑作。独特の文体が非常に魅力的なんだ。ハヤカワ文庫ＦＴから発売中！

今月のD&D®コーナー

先月号で「Ｄ＆Ｄ® プレゼント」をしていたのを知ってるかな？　本文を全部読んでる人なら，もちろん知ってるよね。

しめ切りは11月８日だったけれど，これを少し延長して11月20日消印有効までにしよう。ファン通の感想や要望を必ず書いてなるべくハガキで応募してほしい。発表は１月号の予定だ。どんどん送ってきてね。

おっと，書き忘れるところだった。このプレゼントはＤ＆Ｄ® のベーシックルール・セットだけど，おまけとして(株)新和さんがもうスグ発売するＤ＆Ｄ® のガイドブック的なものまでつけちゃうんだ。ほらほら，ほしくなってきたでしょ？

今月のC.Cコーナー

「カマキリとナメクジの合成」が前回の課題だったね。最近の課題はみんなむずかしくて，かなり苦労しているようだ。

今月もいつものように優秀作を二つ掲載しておこう。

さて来月の課題は東京都豊田市の**王者の風格くん**のリクエストで「ミイラとウサギの合成」だ。しめ切りは11月18日ごろ。

どんどん送ってほしい（といってもむずかしいからなぁ）。

◀〔愛知県南宇和郡・ＮＡＰＰ〕

▶〔愛知県刈谷市・帰ってきたのんきもの〕

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは読者同志の交流の場として使ってほしい。

ファンタジー私信

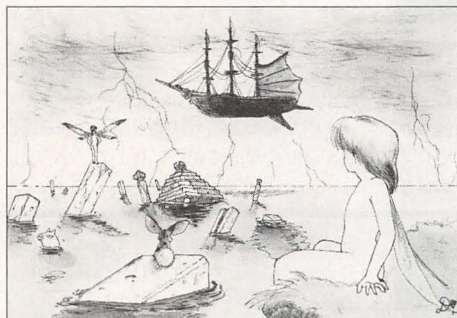
以前，Ｘ68ＫでＲＰＧを作るぞ！って書いたところ，予想以上の反響があって少々驚いている。

「音楽をやらせてほしい！」とか「グラフィックならまかせて！」などなど。だけど，ボクらには，それだけでは判断しようがないよ。だって，誰がどれぐらいの能力を持っているかなんて，文章を読んだだけではわかるわけがないもの。

オレはこれだけの力があるゾ！っていうのを示せるものを，ぜひ送ってほしいな。

それからベーマガ・オリジナルＲＰＧ(パソコン版じゃないよ）のほうも少々難航していて，すぐには完成しないと思う。ということはキミの意見がまだまだ入る余地があるということ。興味のある人は，お便りくださいな。

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



▲茨城県結成市・DEAD崎

㊢：載せるのが遅れてゴメンね。合作のほうは1月号ということで……



▶富山県高岡市・RED・FALCON

㊢：RED・FALCONくんも受験で一休みとのこと。ガンバレッ！



▶埼玉県南埼玉郡・ぱこ&ぺん

㊢：うーん，手間をかけてるねー。同人誌もガンバッて作ってね。



◀埼玉県草加市・善良な一市民

㊢：久しぶりの登場です。暗い趣味なんでしょうか？



▲福井市・木村成宏

㊢：ウインダリアは小説でも読んだけど，やっぱりアニメのほうが良かったなぁ



▶岐阜県各務原市・天野優耶

㊢：これまた載せるのが遅れてゴメン。今までのは全部保管してますよ。



◀愛知県周桑郡・DEEP・KID

㊢：えっ，ドラスピをクリアしたの？おめでとさん，ベーマガは役に立った？



◀愛知県名古屋市・長谷川徳幸+K山本

㊢：今月は愛知県の人が多いなー。2人とも内定してよかったね。



▲大阪府高槻市・菅生鈴鹿

㊢：いつもながらうまいイラストです。また送ってきてくださいね。

VIDEO GAME GRAFFITI

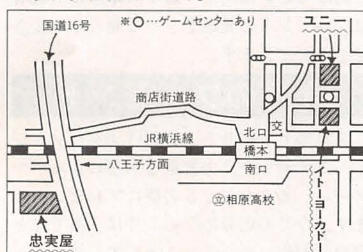
こんにちは，レインボーアイランドのフランケンはあまりにも可愛いと思う見城こうじです。

読者のかたからも何通かお便りをいただきましたが，先日，深夜のTV番組でセガの体感シリーズが数時間に渡って紹介されていましたね。しかし，どうせ深夜番組なんだからもう少し話のわかるゲストを呼ぶなり，開発担当者にしゃべらせるなり，ちょっとぐらいマニアックな構成を入れてくれてもよさそうなものなのに，司会者がトンチンカンなことをまくし立てるばかりで，見ていてやたら疲れました。今度はテーブル・ゲームの紹介(セガに限らず)もやってもらえませんかねえ。

VGGコーナー

神奈川県

★横浜線橋本駅近くの「ユニー」には，『バッドランズ』,『モナコGP』,『スターホーク』『大富豪』,『パルサー』,『ウォーロード』,『フューチャースパイ』,『ペンゴ』,『ショーエイイントルーダー』他多数。「イトーヨーカドー」には，『スイマー』,『レディバグ』,『ギャラクシーウォーズ』,『ヘッドオン』,『ドンキーコングJr.』,「忠実屋」には『ドラゴンズレア』,『バッドランズ』,『サンダーストーム』『スターウォーズ』,『ジェダイの復讐』などがあります(MAP1)。



《MAP1》橋本駅周辺のVGGマップ

【求む】『イスパイアル』,『行け行け山口君』,『ハイパークラッシュ』,『ミステリアスストーンズ』(相模原市・UPL学園－QTQちゅにお…UNA？)

■見城：『パルサー(セガ・1980年)』がこの世に残っていたとは驚きました。迷路型シューティング・ゲームとでもいうんでしょうか？鍵を取って出口へ行く1画面ゲームです。

大阪府

★日本一の菊人形で知られる遊園地「ひらかたパーク」には，『ブロック崩し』,『インベーダー』,『シェリフ』,『ハンバーガー』,『ラリーX』,『ハイパーオリンピック』がある(京阪電車「枚方公園」駅下車。駅からすぐのところにあるのでMAP省略)。

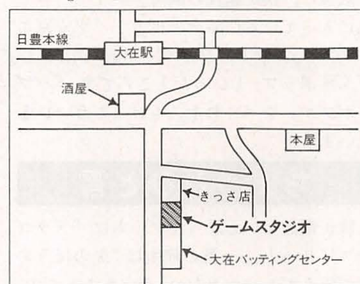
【求む】『ドンドン』,『タッパー』

【発見】『女子バレーボール』は7月号での「京都タワー」に30円であります。

(枚方市・ARM－CHAOとD&D®仲間)

大分県

★大分市にある「ゲームスタジオ」には，『ティンスター』,『ザ・運動会』,『ズーム909』が，また，その隣りの「大在(おおざい)バッティングセンター」には『ゾディアック』があります(MAP2)。



《MAP2》大在駅前のVGGマップ

【求む】なるべく大分県内で『グロブダー』,『リブルラブル』をお願いします。

(大分市・八木政孝)

■見城：ゲーム・センター名を見て笑ってしまいました。ゲームスタジオがいつ原宿から大分に引越したのか，と(だれも思わないっつーの)。

『ゾディアック』ってゲームありましたね。確か販売がセガだったと思いますが内容が思いだせません。レポートをください！

全国指名手配

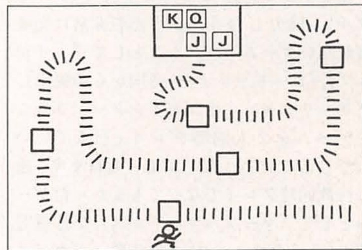
■見城：【求む】のコーナーで，ポツリポツリとではありますが，あとをたたないのが『イシターの復活』を見つけてください，というおハガキ。今月も埼玉のSUPER－CAL君，大阪のISHTAR君他からいただいております。お便りを読んでみると，クリアする前にはやばやとゲーム・センターから姿を消してしまった。という人が多いらしいですね。というわけで『イシターの復活』を全国指名手配します。見つけたかたはご一報ください。

ビデオゲーム史講座

教えてください

★ダイヤルで人間(兵士？)の位置を合わせ，将棋倒しがうまく続くようにタイミングよくボタンで人間を出動させる(第1図の□は兵士の入る場所)。将棋倒しを完成させたら画面下側中央から矢を放ち，JやQ，Kに当てるゲーム(第1図)。

(福岡県久留米市・WHO)



《第1図》キャスリング・ゲーム画面

P.S.先日「ブロック崩し大会」をやりました。896点(2面クリア)の最短時間を競ったのですが，みんな落とすわ落とすわ。友人いわく，「昔はみんな1ボールでクリアしてたのにね」何となくしみじみと感慨にふけった1日でした。

■見城：ブロック崩しですか。当時はボールをブロックの裏側に通して暴れ回らせるだけで快感だったもんです。で，ご質問のゲームですが，これは古いですねえ。インベーダーブーム以前のゲームで，セガの『キャスリング』です。僕もあまりプレイした覚えがないのですが，「インベーダー攻略法」という本に内容が紹介されています。WHO氏の解説どおりの内容のようです。

★『ストロングX』,『マーカム』というゲームは何年に，どのメーカーがだしたゲームですか？

(愛知県名古屋市・SECTION Z)

■見城：『ストロングX』というのは『ストラテジーX(コナミ・1980年頃)』コピー機です。これを巡って裁判があり，コナミが勝訴しました。

『マーカム』はサン電子の1983年作品。BGMと背景の南極付近がきれいな横スクロール・シューティング・ゲームです。

★以前サン電子から『カンガルー』というゲームがでていましたが，ATARI社の『カンガルー』はこれと同じ物なんでしょうか？

(富山市・嘉指康人)

【求む】富山や金沢で『テディーボーイブルース』,『ルンバランバ』

■見城：よくそんなこと知ってるね。それは同じゲームです。アメリカで『カンガルー』や『アラビアン（サン電子）』は，ATARIが販売権を持っていたんです。

ついでだけど，最近ファミコンソフト・オンリーだったサン電子も，また来年あたりからアーケード用ビデオゲーム戦線に復帰するとかいう話ですね。

複数同時プレイゲームを考える

★最近2人またはそれ以上の同時プレイのゲームが増えていますが,「このゲーム，複数同時プレイじゃなくてもいいんじゃない？」というのが多いと思います。あくまで私個人の意見ですが，複数同時プレイが非常に盛りあがるゲーム・ベスト3として『ガントレット』,『ソンソン』,『バブルボブル』，協力し合うという点で非常に完成度が高いゲーム・ベスト3として『トイポップ』,『ロードランナー・帝国からの脱出』,『ザ・リターン・オブ・イシター（でもこのゲームを2人同時プレイと呼んでいいのでしょうか？）』などがあげられます。逆に複数同時プレイでなくてもよかったゲームとして『マーブルマッドネス』,『沙羅曼蛇』,『ライフフォース』,『魂斗羅』,『ダライアス』他にもまだまだたくさんあります。

「オールアバウトナムコII」の『スカイキッド』の記事の最後にも,「同時プレイは，まだまだ開拓されていない可能性が多く残されている分野だと思います」と書いていました。私はまったくもってそのとおりだと思います。

とにかくメーカーのかたがたにもう少し複数同時プレイの重要さを理解して欲しくて，このような意見を書きました。

（青森県十和田市・ARY）

■見城：自分と同じ意見の人がいることを知ると，いつもながら本当にうれしくなります。まったく同感です。まあ，ARY氏が,「複数同時でなくてよかった」とするゲームにも，それなりの遊びかたがないわけではないと思いますが，実際のところ，最近意味もなく同時プレイのできるゲームが多くてうんざりします。これってひとえにメーカー側の,「2人が同時にプレイできれば，同時プレイのできないゲームと同じ時間で倍の売り上げが期待できるはず」という，すさまじく安易な発想によるものなんですよね。同時プレイゲームを作るときは，絶対に同時プレイである必然性が欲しいと思います。

たとえば，1人プレイでは絶対にできないテクニックや遊びかたがあるというように。その点で『～帝国からの脱出！』や，『トイポップ』などは本当に優れた作品だと思います（とくにトイポップは，まさに2人でプレイするために作られているといえるほど2人プレイの奥が深い）。

先ほどの「複数同時でなくてもよかった」ゲームの話にもどりますが，そういうゲームってなぜか1人で遊ぶより2人で遊んだほうがゲームがむずかしくなるでしょう。だいたい理由は明白で，多いパターンとしては，

①主人公のキャラ同士がぶつかり，邪魔し合って行動範囲が狭まる。

②パワーアップ・アイテムが2人に分散してしまい，なかなか2人ともパワーアップできない。

③シューティング・ゲームの敵弾でもっとも多いタイプは，主人公の座標を狙ってくる性質のものなのです。2人でプレイするとこの弾がやたらと分散してかわしにくくなる（飛翔鮫の2人同時プレイなんかあったら恐ろしいだろうなー）。

などといったところです。2人で協力してプレイしているはずが1人で遊ぶよりゲーム時間が短くなるなんて納得がいきませんよね。まあプレイの中身が濃くなるというのなら話は別ですが。

最後に，僕が歴代の同時プレイゲームで気に入っている作品を挙げると『平安京エイリアン』,『マリオブラザーズ』,『ソンソン』『トイポップ』といったところです。『バブルボブル』や『SDI』もけっこういいと思います。

ちょっとひと言

★僕が最近いいと思ったゲームは『ドラゴンスピリット』。一番の理由は“先のほうの面で死んでもハマラない”ということです。『R・タイプ』などは7面のラストのほうで死ぬと，はっきり言ってジゴク。これはパワーアップしているときとしていないときの差が大きいために起こるわけです。どうも最近のゲームはパワーアップに力を入れ過ぎる。ゲームをおもしろくするのはいいけど，ホドホドにしてほしい。パワーアップというのものは付加要素で十分だと思う。パワーアップ，グラフィック，BGMに力を入れ過ぎ，本質のつまらないゲームこそ，“服を着せただけのゲーム”じゃないかな？

（島根県出雲市・三島真二）

■見城：このお便りは元々，10月号の林靖浩君への反論として書いたものだということなのですが，話が別の方向にも進んでしまっているので一部抜粋し,「ちょっとひと言」として掲載させていただきました。いいこと言ってくれるね，三島君。

アルカノイド論争は，今月はひとまずお休みです。

10月号のプレゼント当選者発表

アイレムのカタログ・セットでしたね。近頃このプレゼント・コーナーのあて先をやたら長くして僕が遊んでいるもんで応募者のほうもひらき直って勝手にあて先を変えて遊んでいる人がいるのでハガキを読んでいて笑えます。たとえば「最近ロードランナー・シリーズのイメージしかなかったところにR・タイプは新鮮だったな，でも僕は1回もやったことがなくて今度やってみようかなと思う今日この頃です。ところでアイレムで好きなゲームはロードランナーで……(中略)プレゼント希望」という埼玉の中島豊君のあて先は長かった…。

アイレムの作品で好きな物を…という指定には，やはりまず『R・タイプ』が多かったようですね。理由も不気味なグラフィックやフォースのアイデアがいい，といった感じでした。

それから懐かしいところで『ムーンパトロール』，あのタイヤなどの動きが良かったという人が何人かいました。『ジッピーレース』は3D画面のグラフィックが印象に残っている人が多かったようです。そして『トロピカルエンジェル』は，リアルなグラフィックと，リバースで女の子を正面に向かせる技につきるようです（リバースするとゲームがむずかしくなるあたりアイレムもうまい…？)。あと,『ロットロット』で20万点のA級ステッカー（そんなのあったっけなあ）目前まで腕をあげたところ，いきなり店からゲームが消えたという大阪の花光悟君の話は泣かせるものがありました。僕もこのゲームは大好きだったけどほとんどゲーム・センターでプレイした記憶がありません。本当に販売枚数の少ないゲームの上，短命でしたね。

では当選者発表です。①▶東京都新宿区・**柳沢僚祐**②▶栃木県黒磯市・**後藤悟**▶東京都江戸川区・**田家守一**③▶京都市・**さんだあぼると**▶福岡市・**藤本博幸**④の当選者はプレゼントの発送をもって発表とかえさせていただきます。

今月のプレゼント

先月号でも紹介しました『メタルソルジャーアイザック』の貴重な（なにしろボツゲーム）カタログを5名様にプレゼントします。今月の応募の際の条件は「あて先を自分で創作してくる」ことです。タイトーにちなんだ文章ならOKです。

(例)「そこのキミ，キミだよ，レインボーアイランドの隠しコマンド表を自慢気に見せびらかすのはやめなさい，人に嫌われるよアイザックカタログ・プレゼント希望」

その他に，プレイした人だけでけっこうですけど『レインボーアイランド』をプレイした感想などもよかったら書いてきてください。あて先は〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 出版部マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナーです。

詰めペンゴ©SPREAM-川島利文(DIG)コーナー……

こんにちは，チェックのいいかげんな男，見城こうじです。先月号の改良問題にも7手詰めがあって大変申しわけありませんでした。みんな私が悪いんです。

気をとり直して10月号の解答です。

第1問…C(右)→E(上)

第2問…C(下)→D(下)→E(左)

第3問…C(上)→D(上)→C(左)→A(下)→B(左)※3手目でC(右)とし，5手目でA(右)とする方法もあります。

第4問…F(上)→F(左)→F(下)→E(右)→F(右)

第5問（5，7，8手詰あり）…5手詰：H(左)→J(上)→J(左)→J(上)→J(右)　7手詰：H(左)→H(下)→G(左)→G(下)→J(左)→J(上)→J(右)／8手詰：H(右)→G(左)→J(上)→J(右)→J(下)→J(左)→J(上)→J(右)

第6問…D(上)→L(上)→A(右)

第7問（Mのブロックを使う方法とその逆方向から攻める方法があります）…A(左)→A(下)→K(左)→O(左)→H(下)→H(左)／J(右)→K(右)→K(上)→D(下)→A(右)→A(下)

いかがでした？川島利文氏も本当に楽しいパズルを考えてくださったものですね。みなさんの解答に目を通してみると，もっとも苦労したのが第5問だったようです。ついで，第4問，ダイヤモンド・ブロックをグルリと1周させる発想に気がついたときには感動した人も多かったようです。あとはほとんどの人がすんなり解けたようです。

プレゼントは，パックランドのシャープペンです。以下の5名様に差しあげます。▶千葉県安房郡・**吉野健**▶神奈川県横浜市・**多久島逸平**▶愛知県一宮市・**原田純一**▶岐阜市・**洞田仲秋**▶広島県呉市・**水犠孝文**

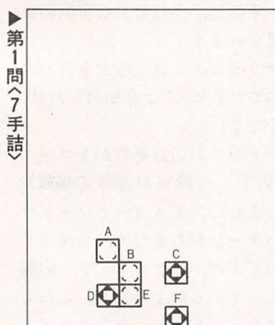
それでは大好評にお応えして詰めペンゴ特集の第2弾です。今回は読者投稿も含めた12題！指定された手数以内なら正解とします。より少ない手数にキミもチャレンジ（■**読者の声**：おっ，見城のやつ，ついにひらき直ったな）！でも，これについては大阪の中川明義君がいいこと言ってくれていました。「これは問題製作者側のほうが不利ではないでしょうか？ヘタに作ると5問目みたいなことが…。」ってね。確かに作り手のほうが，かえって別解があっても気がつかないみたいです。読者投稿の中にも，僕が見ても「あれ，これもっと少ない手で詰められるぞ」という問題もありました。

今回は，前回に比べればかなり難問ぞろいですが，それでも解いちゃう人は解いちゃうと思います。まあ，どうしてもわからない問題があった人も気軽にハガキをください。みなさんの意見が聞きたいので…。今回は問題数も手数も多いので，ハガキに書く際は字を小さく，うまくつめて記入してください（封筒はできる限り避けてほしい）。スペースがあれば感想もひと言程度入れてくれるとうれしいです。

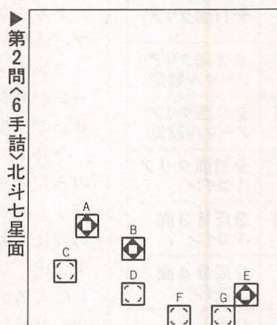
第1問は三重県度会郡の**山西秀和君**，**第2問**は静岡市の**IWW君**の作品，**第3～12問**はご存じ川島利文氏の出題です。

なお，ペンゴの画面はたて14×よこ11のフィールドです。詰めペンゴを作ろうという人はこのことをお守りください。

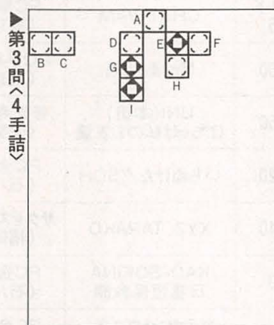
▶第1問〈7手詰〉



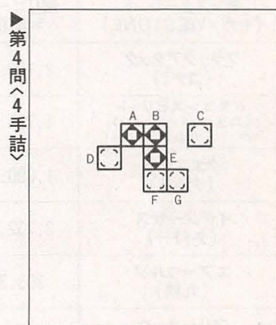
▶第2問〈6手詰〉北斗七星面



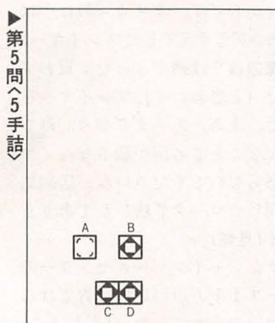
▶第3問〈4手詰〉



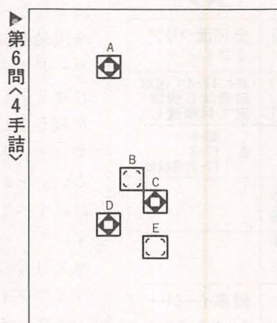
▶第4問〈4手詰〉



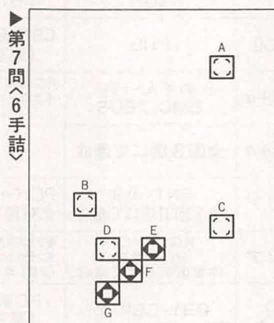
▶第5問〈5手詰〉



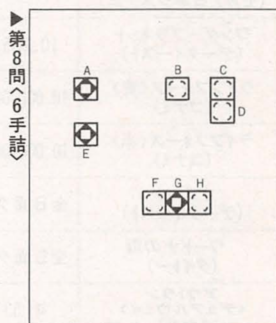
▶第6問〈4手詰〉



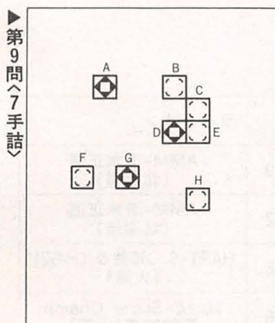
▶第7問〈6手詰〉



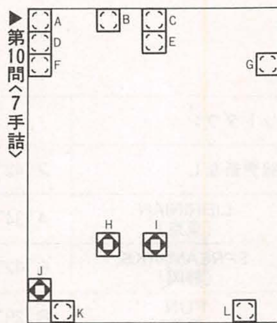
▶第8問〈6手詰〉



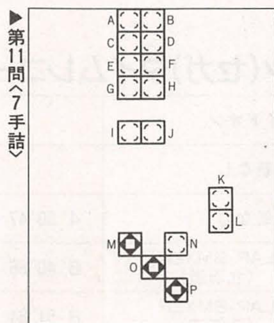
▶第9問〈7手詰〉



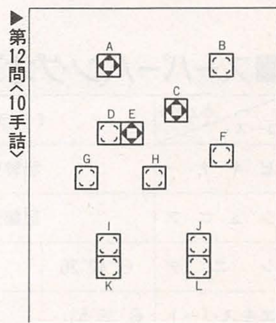
▶第10問〈7手詰〉



▶第11問〈7手詰〉



▶第12問〈10手詰〉



CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店名	備考
アフターバーナーII (セガ)	69,344,310	SCR & STI (たまに役立つ)	星ヶ丘CH (愛知)	全23面クリア HIT＝1,013
R・タイプ (アイレム)	2,246,200	ARC- SPYBOY-NOA	ゲームプラザ ニュー日の出 (長野)	全２周クリア
SDI〈1P〉 (セガ)	79,610,830	SPREAM-SOL	DLL郡山 (福島)	全11面パーフェクト・クリア シークレット＝34
ラビオレプス 〈ノーマル・コース〉 (Vシステム)	4,265,100	N.(たまに役立つ- CKTT)	星ヶ丘CH (愛知)	全12面クリア ノーミス
ラビオレプス 〈エキスパート・コース〉 (Vシステム)	4,334,000	G. M. C. N・K	サクセス香椎 (福岡)	全12面クリア
ブラックドラゴン (カプコン)	4,506,050	OBY- HTL-Y. N	PC巣鴨 (東京)	全８面クリア
モンスターランド (セガ/WESTONE)	残りゴールド ＝6,006	CHAT-YAM	PC巣鴨 (東京)	全11面クリア
フラックアタック (コナミ)	2,109,100	Mr. まさし君	PC早稲田 (東京)	全２周クリア ノーマル設定
ドラゴンスピリット 〈ニューバージョン〉 (ナムコ)	1,723,260	UNI(本田) ぼちゃは私のお友達	善光寺CH (山梨)	全９面クリア ノーマル設定
クエスター (ナムコ)	1,090,520	いちぬけた!!SOH	PC金沢 (石川)	全33面クリア １コイン
イグジーザス (タイトー)	2,702,440	XYZ, TARAKO	サクセス香椎 (福岡)	３周目３面 １コイン
エアーウルフ (九娯)	303,330	KAO-SOFINA 田畠恒保教頭	PC金沢 (石川)	２周目４面 １コイン
フリーキック (セガ/日本システム)	147,870	ピテカントロプス- SOH	PC金沢 (石川)	11面 １コイン
ワンダープラネット (データイースト)	10,285,830	FUL	GB高田馬場 (東京)	全10面クリア １コイン
ライフフォース〈青〉 (コナミ)	10,000,000＋α	めぞん一刻 GMC-ZEUS	PC巣鴨(東京) イエローハット (愛知)	共に17-4で達成 前者は５機設定で44機残し
ライフフォース〈赤〉 (コナミ)	10,000,000＋α	全国３店にて達成	——	各 { 30-6 17-3 17-2(残44機)
オスカー (データイースト)	全８面クリア	SNT-小北 他全国31店にて達成	PCパーツボックス(熊本)他	——
ワードナの森 (タイトー)	全５面クリア	KGC, YOU 山元博志 他全国50店にて達成	サクセス香椎(福岡) モンテカルロ山科 (京都) 他	——
アウトラン 〈デュアルウェイ〉 (セガ)	4′33″62	OBY-CBK-ⓦ	PC巣鴨 (東京)	敵車イージー ↗↘↘↘

今月は，まずアフターバーナーII。なぜこのような高得点がでるのかというと，隠しコマンド等による各種ボーナスがあるためです。

R・タイプ，ＳＤＩ共に先月号のスコアラーが続けて記録更新，ほぼ究極に近づいたようです。ＳＤＩのフリッキー・モードはもう遊んでみましたか？

ラビオレプスはコース別に集計。三つの隠しボーナス＋αが決め手。

ブラックドラゴンは岩石ボーナス，モンスターランドは高額ゴールドのだしかたが決め手。こんなのばっかりですね。

クエスターその他，今月はＰＣ金沢のシブい活躍が見られます。

ワンダープラネットには完璧な永久パターンがあるのでしょうか？ご存知のかたは，ぜひご一報ください。

今月はアウトランの記録更新が１コースのみだったので，一般集計機種の掲載数を少し増やしました。オスカーとワードナの森は永久パターンがあるため，全面クリアで統一なのですが，なぜスコアラーの欄に個人名が入っているかというと，これらのかたがたはちょっとユニークなクリア方法を行なったからです。オスカーのほうは全国最低のスコアでクリアしたプレイヤー，ワードナの森のほうは剣をまったく買わずにクリアした（と思われる）プレイヤーを掲載しました。まあ，あくまで参考記録ですけど「そんなことで名前が載るなんてずるい」とか怒らないでくださいね。店別集計はすべて同じ☆マークで統一してありますので，ハイ(見城)。

※先月号のサンシャインゲームセンターのライフフォース１千万点の記録は青ではなく赤プレイヤーの誤りでした。訂正します。

■スーパーハングオン(セガ)タイムレコード

コース ＼ きょう体	ミニライドオン		シットダウン		ライドオン	
ビギナー	記録更新なし		記録更新なし		2′42″79	AMM-清水正道 (北海道)
ジュニア	記録更新なし		4′50″47	LIBRINIAN (東京)	4′34″22	AMM-清水正道 (北海道)
シニア	6′42″26	LAP-BMXER (北海道)	6′40″86	SPREAM-FKS (静岡)	6′32″46	HART-S. C知美 & てっち21 (大阪)
エキスパート	8′39″53	LAP-BMXER (北海道)	8′51″84	FUN (静岡)	8′29″66	は〜と-Super Champ 西村知美(大阪)

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,373,320	HYPER-Yuki	全面クリア
アフターバーナーII（DX・ダブルクレイドル）	10,453,870	三好公司	19面
☆ワードナの森	9,999,990＋α	OAM-K.E.I.	全面クリア
クエスター	503,680	HYPER-Yuki	23面
エアーウルフ	279,200	OAM-しんがくヒゲおやじ	2-3
コンバットスクール	264,580	HYPER-のりよし	実戦
アウトラン（デスバレイ）	4'44"53	OAM-TAKA®	敵車イージー
アウトラン（レイクサイド）	4'41"06	OAM-TAKA®	敵車イージー
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	723,850	GOROU	全面クリア ジュニア部門
☆ワードナの森	1,373,660	YuJi	全面クリア ジュニア部門

コミュニティスペースＮＴＫ　北海道
北海道恵庭市漁町13 ☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（クレイドルタイプ）	14,175,230	AMM-中川（札幌）	全面クリア ヒット=741
ストリートファイター（１Ｐ）	648,300	Y.O（恵庭）	全面クリア ノーマル
アウトラン（デュアルウェイ）	4'36"90	AMM-つきだて（札幌）	75秒設定 イージー
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'39"53	LAP-BMXER（札幌）	エキスパート イージー
ラビオレプス（１Ｐ・ノーマル）	1,631,200	Free Bee!（恵庭）	全面クリア
☆ワードナの森	2,039,290	AVG-WAR（室蘭）	全面クリア 1コイン
ワンダープラネット	10,244,460	AMM-つきだて（札幌）	全面クリア 1コイン
モンスターランド	5,018,880	AMM-つきだて（札幌）	1コイン=4202 全面クリア
ブラックドラゴン	2,582,100	TOM-UNI（苫小牧）	全面クリア
クエスター	688,840	りょうざん連合（札幌）	31面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（デラックス）	13,581,880	J.I	ヒット=759 全面クリア
R・タイプ	896,500	OBA	2周目6面
ブラックドラゴン	3,791,550	SPREAM K.W	1コイン 全面クリア
ドラゴンスピリット	1,161,980	CO_1	1コイン 全面クリア
スーパーハングオン	8'53"10	WAT	エキスパート
☆ワードナの森	9,999,990	VIEGLE-POP ZYX	1コイン 全面クリア
クエスター	679,340	J.I	30面
モンスターランド	残りゴールド=4,888	SPREAM K.W	全面クリア
１９４３（２Ｐ）	3,763,580	BEAKER ZYX	全面クリア
バブルボブル（２Ｐ）	17,341,720	BEAKER ZYX	2人プレイ 全面クリア

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'30"26	工藤	エキスパート コース
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'08"13	安藤敏哉	シニア ゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'11"49	イワシ	ジュニア ゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'52"20	川田康一	ビギナー ゴール
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,021,780	宮下	クリア
ワンダープラネット	113,570	定免	8面
R・タイプ	811,400	FPS-TOP	2周5面
☆オスカー	410,300	有ちゃん	全面クリア
☆ワードナの森	1,136,570	宮下	全面クリア 5人残り
クエスター	488,160	FPS-STT	22面

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
１９４３（１Ｐ）	2,926,610	ESC-NAO	16面 モビ×2
１９４３（２Ｐ）	4,166,360	ISAAC DEEP-JET	全面クリア モビ×0
R・タイプ	1,676,600	Improt-ISAAC	2-5
ブラックドラゴン	2,213,950	Improt-DEEP-JET	全面クリア
モンスターランド	残りゴールド=4,042	LAP-BMXER	全面クリア
ワンダープラネット	10,251,100	Improt-ISAAC	全面クリア
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,090,770	Improt-DEEP-JET	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章（旧バージョン）	全31面クリア	APL	1コイン
☆オスカー	全面クリア	SST	1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"03	LAP-BMXER	

宮城野原キャロットハウス　宮城
宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダープラネット	10,249,110	SPREAM I.Z	1コイン 全面クリア
ラビオレプス（ノーマル）	1,882,700	VIEGLE TO-Y	1コイン 全面クリア
ラビオレプス（エキスパート）	2,646,000	SPREAM P.V	1コイン 10面
クエスター	710,190	SPREAM K.S	31面クリア 1コイン
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,432,470	VIEGLE P●P	1コイン 全面クリア
フラックアタック	1,533,200	SPREAM 佐吉＋I.Z	全面クリア 残機3
ブレイザー	10,422,120	VIEGLE TO-Y	1コイン 全面クリア 4ミス
ライフフォース（赤）	5,331,700	SPREAM K.W	9周目6面
ライフフォース（青）	3,027,700	SPREAM 佐吉	6周目3面
バトランティス	654,840	SPREAM K.W	1コイン5機設定(31面)

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'47"55	LAP-BMXER	ビギナー イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'53"75	LAP-BMXER	ジュニア イージー
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'42"26	LAP-BMXER	シニア イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'42"25	LAP-BMXER	エキスパート イージー
ラビオレプス（ノーマル）	1,400,000	AMM-幕田貴宏	12面 1コイン
ラビオレプス（エキスパート）	2,112,800	AMM-幕田貴宏	9面 1コイン
モンスターランド	5,445,250	福井範幸	ゴールド 4337
アフターバーナーII	15,627,190	AMM-中川 剛	全面クリア ヒット810
クエスター	684,390	瑞原髪子	31面 1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4'35"40	AMM-つきだて	72秒設定 イージー

ウエスタンウッド　北海道
北海道札幌市白石区厚別中央2条5-2-8 ☎011-892-8255

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトランディング	759	VSUGAR	全面クリア
１９４３（１Ｐ）	2,815,140	HSC 山口	16面
飛翔鮫	10,000,000＋α	HSC 山口	エリア999＋α
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	564,060	ESC-NAO	
ダブルドラゴン（１Ｐ）	201,300	HSC 山口	全面クリア
オスカー	864,800	山下知博	
キックアンドラン	53	山森	全面クリア
銀河任侠伝	2,435,000	宮川	全面クリア
R・タイプ	1,248,100	IT	2-8
クロスシューター	13,691,210	高島イクロー	

秋田キャロットハウス　秋田
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	648,540	CAT	31面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,564,260	VIEGLE-HARUKA	全面クリア
ラビオレプス（１Ｐ）	1,705,000	JORI	全面クリア ノーマル
R・タイプ	1,333,600	YAMA	全2周クリア
ライフフォース（青）	3,303,900	VIEGLE-HARUKA	6-5
モンスターランド	残りゴールド=2,165	SSS	全面クリア
１９４３（１Ｐ）	2,983,910	SPREAM-K.S	全面クリア モビ×0
バトランティス	1,704,480	ARA	全面クリア イージー
フリーキック	113,460	CAT	
☆オスカー	全面クリア	JORI	

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F ☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーハングオン（ライドオン）	2'42"79	AMM-清水正道	ビギナー 50秒設定
★スーパーハングオン（ライドオン）	4'34"22	AMM-清水正道	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン（ライドオン）	6'41"09	清水修二	シニア 50秒設定
スーパーハングオン（ライドオン）	8'30"46	NGM-橋本敏	エキスパート 50秒設定
クエスター	677,920	西高ドラ	30面
ブラックドラゴン	2,260,000	NGM-BIN	最終面クリア
モンスターランド	4,956,520	NGM-松井 最終面クリア	4281 ゴールド
クロスシューター	4,728,660	NGM-松井	
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,059,610	FPS-ESS	9面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	624,680	AMM-G.C 永森	9面

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	968,380	HIT-ARY	1コイン 全面クリア
アフターバーナーII	14,355,490	XI	全面クリア ヒット=738
☆ワードナの森	全面クリア	赤坂まもる PON	1コイン
エアーウルフ	299,010	赤坂まもる	6面
ワンダープラネット	133,300	PON	8面ボス
ブラックドラゴン	2,215,200	M.S.P-MARSHAL ASH	全面クリア 1ミス
モンスターランド	残りゴールド=2,718	赤坂まもる	全面クリア
☆オスカー	507,600	泉山	全面クリア
フラックアタック	1,007,200	赤坂まもる	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,001,430	HIT-ARY	全面クリア

プレイゾーン　ジャック＆ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13 ☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	67,227,830	Spream-盆	全面クリア ヒット=831
ストリートファイター	699,000	後藤哲也	全面クリア
ラビオレプス	1,020,700	ENO-GFC	10面
☆ワードナの森	全面クリア	おりえんと 他6人	
モンスターランド	6,369,180	SPREAM-DIG	全面クリア残ゴールド5828
ブラックドラゴン	3,957,350	SPREAM-SHOT	全面クリア 岩20コ
クエスター	984,600	REO	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,112,560	RUS	全面クリア
ライフフォース（赤）	6,738,100	SPREAM-DIG	12周目6面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'59"03	相田友也	ビギナー

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	7,079,220	AVG-舞楽	15面 ヒット421
ワンダープラネット	248,540	CCB'	10面 1コイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'52"50	FOE いわかん	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'04"24	Y.K（苫小牧）	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'22"19	AVG-BGM	エキスパート
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'59"61	BMW（恵庭）	シニア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,051,960	AVG あっちゃん	全面クリア
R・タイプ	881,500	AVG あっちゃん	2-4
クエスター	594,980	りょうざん連合	27面
モンスターランド	残りゴールド=3,378	RPM	全面クリア

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	751,480	スペイン宗教裁判	32面クリア
ラビオレプス（ノーマル）	1,809,800	SPREAM-佐吉	1コイン 全面クリア
ワンダープラネット	10,243,050	SPREAM-I.Z	全面クリア
ブラックドラゴン	3,872,100	SPREAM-K.W	全面クリア
アフターバーナーII	8,646,300	F.Z	14面 ヒット=400
モンスターランド	残りゴールド=5,115	SPREAM-K.W	全面クリア
フラックアタック	1,868,100	SPREAM-I.Z	全2周クリア 3機設定
バトランティス	672,120	SPREAM-K.W	30面 3機設定
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,554,540	SPREAM-K.W	全面クリア
☆ワードナの森	全面クリア	SPREAM-もっきゃ他2名の方	1コイン

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8 ☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（スコア優先）	7,442,950	KAZ	15面 ヒット=417
アフターバーナーII（クリア優先）	4クレジット,残機=0	山大・大友	全面クリア ヒット=567
ブラックドラゴン	2,940,200	朝倉康吉	全面クリア
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	858,760	FNN-夢叶舞ちゃん	全面クリア
１９４３	3,037,170	FNN-FiHi・ギャル	全面クリア
モンスターランド	残りゴールド=4,868	KAN	全面クリア
奇々怪界	488,450	AYA	13面
コンバットホーク	79,100	なんだべ	3面

チャレハイ通信

★ＰＣ小樽（北海道）

●チャレンジ・ハイスコア，ジュニア部門開設（中学生以下）！どんどんハイスコアをだしてください。

★コミュニティスペースＮＴＫ（北海道）

●当店では大型の密閉型ヘッドホンを貸しだしております。大迫力サウンドをどうぞ！

★ＰＣ八戸（青森）

●やっと「1★コイン」ができました。見たいと思うかたは，当店に直接くるか，60円切手を送ってね。これからも頑張りますのでみなさんよろしく（にんじん倶楽部）。

★ＤＬＬ郡山（福島）

●アフターバーナーIIがなんと50円です。

◀ＰＣ八戸を中心に活動する「にんじん倶楽部」会報、「1★ＣＯＩＮ」

ダイエーレジャーランド郡山店　福島
福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	3,775,700	SPREAM-SHOT	全面クリア
★SDI（1P）	79,610,830	SPREAM-SOL	全面パーフェクト 隠34
SDI（2P）	67,915,620	SOL & T,S	全面パーフェクト 隠33
R・タイプ	2,059,300	WINNER & PCN	全面クリア
モンスターランド	残りゴールド=4,229	SPREAM-SHOT	全面クリア
☆ワードナの森	全面クリア	GOD（とーしん）DYE,XEN	ノーマル 他,DOM²
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'46"97	SPREAM-SOL	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'50"20	SPREAM-SOL	エキスパート
アフターバーナーII	10面	らっきょ	1プレイ 50円
超サギインベーダー	620	らっきょ	すごい!

ファンフル　群馬
群馬県前橋市千代田町4-12-3　☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	307,000	IBF	
忍者くん阿修羅ノ章	1,709,420	モンキーボンバーズ	
エアーウルフ	103,750	ミミ	
1943	2,925,300	TRI-STRANGER	
スーパーハングオン（エキスパート）	9'51"22	WUL-腐った鎌	
ブラックドラゴン	2,487,300	TRI-STRANGER（全面クリア）	
オスカー	571,500	TRI-STRANGER	
☆ワードナの森	1,977,830	TRI-VHP 全面クリア	
ダブルドラゴン	88,750	前橋の NG	
イグジーザス	637,530	IBF	

サンペデックナムコランド　千葉
千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック6F　☎0474-77-5192

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	10,627,300	CHAT-YAM	20面 373機
モンスターランド	6,367,170	CHAT-だだだだだいてつ YAM	クリア 5518G
ドラゴンスピリット	1,245,220	CHAT-YAM	5匹設定3ゲージ,クリア
ブラックドラゴン	3,485,150	CHAT-KIM	1コイン クリア
☆ワードナの森	クリア	CHAT-YAM・COM・ZAI	クリア者3名
ワンダープラネット	123,370	CHAT-あけてくれ-ZAIKE	8面
エアーウルフ	126,400	CHAT-Death	
クエスター	956,400	S・F・F-舞優	残機2 クリア
☆オスカー	292,500	SBT-すぶた	クリア
ラビオレプス（ノーマル）	1,676,600	CHAT-COM	クリア

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	505,840	I.D.S.	23面 3機 ノーマル
1943（1P）	2,941,570	方世　毅	大和クリア モビ×3
☆オスカー	1,209,600	NAZO	全面クリア 1コイン
ブラックドラゴン	2,763,500	NAZO	全面クリア ランク=3
☆ワードナの森	9,999,990+α	NAZO	全面クリア 1コイン
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	4,974,090	HANTER	11面 ヒット=180
スーパーハングオン（ライドオン）	2'57"16	A.M.	ビギナー 足つきなし
アウトラン（デスバレイ）	4'41"53	ながやん!	通過コース ↗↘↗↗
ワンダープラネット	152,290	玉川"連射"君	9面ノーマル 1コイン
ラビオレプス（1P）	1,035,700	KGB-YOU	10面ノーマル 1コイン

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダープラネット	全面クリア	KC-YEN KC-EAF	ノーマル 3機
☆オスカー	ノーミスクリア	KC-END KC-OKANK2	ノーマル 3機
1943（1P）	3,330,770	KC-YEN	トンボ×0 モビ×2
1943（2P）	4,300,140	KC-YEN & KC-EXEC	トンボ×0 モビ×2
クエスター	691,210	KC-NEL	32面3機 ノーマル
ラビオレプス（1P）	1,808,500	KC-MFP たったったぁ〜っはい!	12面クリア ノーマル
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,369,040	K.S.N.S	3機として ライフ=3
バトランテス	694,340	NANDEMO®	31面 3機設定
バルトリック	434,740	KC-END	5面3機 ノーマル
ブレイザー	全面クリア	KC-END	ノーマル 4機設定

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	65,574,680	Y,N 約束やぶったからめしおごれ	ヒット802 面数不明
ライフフォース（青）	7,831,600	HTL-GMC-KOMⓉにわとり	14-3中断 残40機
スーパーハングオン（ビギナー）	2'52"22	III 五十嵐　桂	車イージー
スーパーハングオン（ジュニア）	4'58"00	福田　勝	イージー
クエスター	33面	ゲームは我が喜び。ゲームこそ我が人生	1コイン
☆ワードナの森	1コインクリア	RIN-S,Y SPC-Carl	ハード
イグジーザス	2,507,090	GMC-看護婦さんから学級委員	3-3
ラビオレプス	1,002,800	GMC-後 百太郎	10面
トムキャット	2,450,900	XEKU 総師	ハード
フラックアタック	757,300	やったぜ浜松 HSS-D,T,Z	全面クリア ノーマル

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"82	うえっくさいたろう WEC　君	ビギナー イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'00"58	死喰魔	ジュニア イージー
ラビオレプス（1P・エキスパート）	161,600	雨はきらいだ! 台風こわい!	1コイン7面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,152,730	IMPUL630R R,S けんちゃん	ノーマル3機 ライフ3
フラックアタック	953,760	IMPUL630R R,S けんちゃん	クリア全2周 ノーマル3機
モンスターランド	ゴールド=3,202	ガンバッタDSTまだまだ続くよJUN	全面クリア
ブラックドラゴン	2,288,800	DST,まじっくすういーぱーじゅん	3人ランク2 全面クリア
1943（1P）	2,979,920	学校帰りの,宇塚まさお	モビ×0 大和
ダブルドラゴン（1P）	160,170	緑のペンギン	1コイン クリア
バルトリック	208,500	ガキはきらいだ! いろはは家い!	1コイン3面

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター（1P）	625,800	白岩晃夫	1コイン 最終面クリア
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,703,680	木村雅彦	VゾーンCノーマル3機
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,277,210	木村雅彦	WゾーンCノーマル3機
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,326,420	木村雅彦	XゾーCノーマル3機
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,582,200	木村雅彦	YゾーンCノーマル3機
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,871,630	木村雅彦	ZゾーンCノーマル3機
アフターバーナー	182,000	青沼雅喜	1コイン8面 撃墜数149
☆ワードナの森	全面クリア	山村竜宗	1コインノーマル永パなし
ミッドナイトランディング	712	山本隆一郎	最終面クリア
1943（1P）	3,040,200	木村雅彦	1コイン 最終面クリア

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,352,810	Gen さん	ノークリア
R・タイプ	410,600	ACT-JUN	7面
ブラックドラゴン	3,085,300	MIN	最終面クリア
ラビオレプス	646,300	ACT-もりくん	7面ノーマル
1943（1P）	2,721,880	ACT-もりくん	16面 モビ×1
1943（2P）	38,590,880	ACT-JUN おかま	16面 モビ×3
ダブルドラゴン	768,060	ACT-JUN	クリア
☆オスカー	332,600	ACT-ENPTY	1コイン クリア
クエスター	416,510	ACT-JUN	19面
リベンジオブDOH	397,840	ACT-みやま	1コイン 10面

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	1,844,270	TIP-ライン 羽田	9面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'51"82	TIP-SUC	敵車ノーマル ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'02"05	TIP-ライン 羽田	敵車ノーマル ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'15"82	TIP-SUC	敵車ノーマル シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'27"18	TIP-BAW	敵車ノーマル エキスパート
フラックアタック	741,800	TIP-SUC	ハード 全2周クリア
R・タイプ	783,200	TIP-SUC	ハード 2周目6面
モンスターランド	残りゴールド=2,426	TIP-SUC	ハード 全面クリア
ライフフォース（青）	1,161,300	TIP-ライン 羽田	ハーデスト
ライフフォース（赤）	1,726,300	TIP-ライン 羽田	ハーデト

ビデオインセガペルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	3,288,730	TPC-プロジェクトA子	15面
モンスターランド	3,873,970	ASO にいちゃん	全面クリア
ブラックドラゴン	447,550	JOE-ベルサイユⓂ	6面
ドラゴンピリット	855,850	AOI-H	全面クリア
1943	3,015,840	L-A 柳井 mkII	全面クリア
銀河任侠伝	3,208,100	NVC-YOUKI	全面クリア
ダブルドラゴン	111,560	NVC-YOUKI	全面クリア
ファンタジーゾーン	20,087,300	PAL	
グラディウス	2,000,200	小檜（O・A・M）HYPER-Ⓨ	あんたが一番!!
R・タイプ	954,300	GONZOU	

ビッグキャロット　TOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	7,425,200	SSC-たっくん	18面
ラビオレプス（ノーマル）	1,671,900	日本JADO協会元会員	全面クリア セミオート
ワンダープラネット	48,350	多無野五平	4面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,243,050	SSC-島田理恵♥	全面クリア 4機ターボ付
1943	2,861,750	食前・食後に 瑞原　彗	大和撃沈 モビでない
クエスター（イージーランク）	999,960	水虫・タムシに 瑞原　彗	全面クリア 4機設定
R・タイプ	1,230,100	日本JADO協会 No.7650	2-8
☆ワードナの森（エブリ無し・4機）	2,120,580	SSC-PON	全面クリア 残4機
ブラックドラゴン	2,857,750	SSC-PON	全面クリア
スターウォーズ（シールド9-2）	30,000,000+α	眠くなったら 瑞原　彗	ウェーブ 99+6

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	11,306,360	茂木武士	20面 ヒット=570
ストリートファイター	688,700	小林勝彦	全面クリア オール1P
☆オスカー	1,100,500	モンキーボンバーズⒹ	全面クリア
☆ワードナの森	9,999,990	WUL-7秒	全面クリア1コイン月の剣
キックアンドラン	38	中島友行	ワールドチャンピオン
1943（1P）	2,969,390	TRI-GAM	16面
沙羅曼蛇（1P）	3,662,700	超脳波野郎-けん	1コイン 5-5
タイムギャル	240,200	飯島和夫	1コイン

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	15,379,110	PAT 遠藤	ノーマル 21面832機
アウトラン（デュアルウェイ）	4'41"62	T,I	ノーマル
ダライアス（エキストラバージョン）	10,227,040	アズキ CH_2	ノーマル クジラクリア
☆オスカー	486,600	AKI	ノーマル 全面クリア
R・タイプ	936,100	たろすみ	ノーマル 2-7
ダブルドラゴン（1P）	999,990+α	M,K	ノーマル 最終面
1943（1P）	2,893,150	荒巻英樹	ランク9 16面
☆ライフフォース（赤）	17,602,200	内　藤	30-6 ノーマル
ブラックドラゴン	2,884,100	AZUKI-ARTAAZI	ノーマル 全面クリア
ワンダープラネット	56,890	HHS	ノーマル 5面

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（シットダウン）	42,358,340	MGN-KOZUKE	アフリカ 2'51"75
スーパーハングオン（シットダウン）	57,420,460	MGF-AFT（東寿生）	アジア 4'54"69
スーパーハングオン（シットダウン）	82,999,300	松尾康知	アメリカ 6'50"33
スーパーハングオン（シットダウン）	62,523,040	EXP-WARRIOR	ヨーロッパ 9'24"58
アウトラン（スタンダード）	60,770,450	EXP-WARRIOR	4'38"43 Bコース
R・タイプ	1,150,800	松尾康知	全面クリア 1ミス
☆オスカー	282,400	ガキ	ノーミスクリア
ブラックドラゴン	3,380,800	EXP-WARRIOR	全面クリア

★宇都宮CH（栃木）
●WECさいちゃん著，「スーパーハングオン・2'50"への道」うえっくさいテク集発売! 欲しいかたは当CHまで（あんまり期待しないでネ…本人)。中級者向けです。
●なぜか「バルトリック」が入った。ママが「練習しなさい!」というので，僕は「うりゃうりゃあー」とタマよけの練習をしています(ひでちゃん)。
by おぅ～星さんこんばんは。待ってろ，もうすぐパックマンがくるからなァ!いくぞSRXう～し

★上福岡BC（埼玉）
●備考の文字数をあと6文字ほど増やして欲しいです。

★セントラルパークPART1（埼玉）
●最近，燃えるゲームがないのでイジけています!もっとPC巣鴨みたいにたくさんのゲーマーがくればいいのになあ!お待ちしていますヨ。

★ゲームセンターペガサス（埼玉）
●毎年5月5日と12月25日は1コイン2クレジットでサービスしております。一部機

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー（コマンダータイプ）	3,639,330	Z‥& F.A.A	ヒット=312 最終面クリア
アフターバーナーII	12,283,740	Z‥& F.A.A	ヒット=507 最終面クリア
クエスター	685,120	M.C.K	1コイン 31面
1943（1P）	3,062,150	ZED	モビ×1 最終面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,421,180	太田貴子	最終面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'51"69	川沿キャロットのマスター	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'56"89	左手の大好きな‥やたらめったらマン	ジュニア
マーブルマッドネス	209,020	RAW-RGVΓ	97秒残 死亡=0
☆オスカー	全面クリア	EMI さん M.C.K	1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"62	A.M	イージー

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	318,700	まごんはひまごん MGN-KOZUKE	17面 運8技2
ブレイザー	10,345,460	コーヒーサイダー俺が飲むまごん一刻II	1コインクリア 永パなし
ブラックドラゴン	3,211,350	EXP-WARRIOR	1コイン 最終面クリア
スーパーハングオン（アフリカ）	2'49"87	MGN-源平討まごん KOZUKE	50秒設定 残33.2sec
スーパーハングオン（アジア）	4'57"87	MGN本珈琲はゆずらん KOZUKE	残36.2sec
スーパーハングオン（アメリカ）	7'00"98	うまーいかライバル MGNまごん一刻I	50秒設定 カリこが悪い
スーパーハングオン（ヨーロッパ）	9'19"51	EXP-WARRIOR	
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,409,630	MGN時の大まごん 妖怪ぬらりひょんず	
ラビオレプス（1P・ノーマル）	3,532,100	カニさんのSずり MGN-ぬ	ミサイル不使用
ラビオレプス（2P・ノーマル）	2,855,200	Dunchで自殺! MGN-ぐ&KON	

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,054,490	TEMPLE-KNIGHT	1コイン 最終面クリア
コンバットスクール（1P）	316,550	TEMPLE-KNIGHT	実戦 階級=少尉
R・タイプ	1,335,800	JOYLAND の男	2-5
モンスターランド	残りゴールド=3,565	JAG-H.S ?	1コイン 最終面クリア
ブラックドラゴン	2,850,600	CHAT-KIM	1コイン 最終面クリア
☆オスカー	306,600	最高の肉だ! おくさん	1コイン 最終面クリア
超時迷宮レジオン（1P）	895,400	TOGA	1コイン
ラビオレプス（1P・エキスパート）	1,551,800	SPREAM-REEI	
ワンダープラネット	132,350	ATARI-KAD	1コイン 最終面まで
☆ワードナの森	全面クリア	PAM CPM-J,M 他	1コイン 最終面クリア

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（ノーマル）	1,712,800	HTL-水穂薫	全面クリア
ラビオレプス（エキスパート）	4,077,800	CRAMP BOY	全面クリア
ワンダープラネット	10,285,270	FUL	全面クリア
アフターバーナーII	65,446,430	CHAT-YAM	全面クリア
☆ワードナの森	3,509,540	WCS-TLZ	全面クリア エブリ無し
ブラックドラゴン	4,002,600	TCK-CHA	全面クリア
ストリートファイター	667,800	MANGONOID	全面クリア
モンスターランド	6,405,060	宮崎一徹	残5464ゴールド
ドラゴンスピリット	1,533,530	MGN-まごん大塚	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'09"41	CRAMP BOY	エキスパート

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-21-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワンダープラネット	10,285,830	FUL	1コイン 全面クリア
ブラックドラゴン	3,101,150	MGN-TOM'S	全面クリア
モンスターランド	残りゴールド=4,182	GAL-OMU	全面クリア 敵ハード
R・タイプ	1,685,300	AKA	全面クリア
クエスター	623,780	無所属 BIN	29面
ファミリースタジアム	年俸4,400万円	TORK	パーフェクトゲーム
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'04"76	GCF-YOU, SUGA	エキスパート
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'20"88	しおばん-T,S	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'05"02	AHO-どどんば助六	ジュニア
ハリウッドヒート	19,495,050	JOKERへ。。。連絡よこせ。谷口蛙	自己ベスト

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	68,980,150	水戸の男	全面クリア ヒット=972
ラビオレプス（ノーマル）	3,737,200	OBY-HTL-ZENJI-P.S.	全面クリア 連射モード付
ラビオレプス（エキスパート）	3,768,800	CRAMP BOY	全面クリア
★モンスターランド	残りゴールド=6,006	CHAT-YAM	全面クリア
★ブラックドラゴン	4,506,050	OBY-HTL-Y.N	全面クリア
ワンダープラネット	10,252,080	OBY-HTL-P.S.	全面クリア
フリーキック	115,420	KSS,T.I	10面
R・タイプ	1,994,000	ACE-MA.	全面クリア 7面1ミス
★アウトラン（デュアルウェイ）	4'33"62	OBY-CBK-わ	敵車イージー ↗↘↘↘
☆ライフフォース（青，5機設定）	10,000,000+α	めぞん一刻	17周目4面 44機残し

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（1コイン）	14,298,710	EXCHANGER	23面 ヒット=553
ワンダープラネット（1コイン）	10,256,220	EXCHANGER	全面クリア お金=31210
☆ワードナの森（EXTEND 1回）	4,486,180	親倍 MAN	全面クリア 太陽の剣
モンスターランド	6,413,540	EPG-MTS	全面クリア お金=5808
ブラックドラゴン	3,291,150	EXP-WARRIOR	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,359,010	○○するやつは狂ってる	全面クリア
★スーパーハングオン（シットダウン）	4'50"47	LIBRINIAN	ジュニア 敵車イージー
スーパーハングオン（シットダウン）	9'00"56	A.O	エキスパート 50秒設定
アウトラン（ヴァインヤード）	4'39"31	YAKKUN	↗↗↗↗ 敵車イージー
アウトラン（デスバレイ）	4'36"50	LIVENGER	↗↘↗↗ 75秒設定

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（1P・ノーマル）	1,066,200	ALT-M・A	1コイン
ワンダープラネット	23,260	プラトーン	1コイン
☆ワードナの森	1,804,160	ALT-M・A	全面クリア 星の剣
☆オスカー	337,300	ALT-K・K	全面クリア ノーミス
ブラックドラゴン	3,135,700	SHI	全面クリア
クエスター	613,340	マリオネット	30面 1コイン
1943（1P）	2,858,700	ALT-M・A	1コイン 100%
ライフフォース（青）	2,174,400	ALT-D・S	4-6
R・タイプ	1,228,400	WINNER (NIS)	2-5
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,315,090	ALT-M・A	全面クリア

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	659,200	でーもん	8面
ドラゴンスピリット	653,210	でーもん	クリア
☆ワードナの森	9,999,990+α	伊藤陽介	クリア
モンスターランド	2,856,180	RACCOON	クリア ゴールド2430
妖怪道中記	天界	深沢達士	2コイン
1943	5,785,200	Super Star	1コイン 大和
ブレイザー	10,000,040	BAO	クリア コンティニュー有
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990+α	でーもん	1コイン 19面
フラックアタック	659,800	RACCOON	10面
クエスター	239,930	永井章浩	調子悪い

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーリーグ	330,550	HRC	12-2 9回ウラ
☆ワードナの森	9,999,990+α	HRC	全面クリア
モンスターランド	残りゴールド=4,538	N.N	全面クリア
ワンダープラネット	141,160	梅と中と渡	8面
R・タイプ	990,600	でーもん	2周目5面
ブラックドラゴン	2,780,100	EXGANDER	全面クリア
ダブルドラゴン（1P）	245,830	HTL-バイオX	全面クリア
☆オスカー	1,000,000+α	HRC	全面クリア
クエスター	229,000	TKS	12面
1943（1P）	3,143,850	EXGANDER	全面クリア

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（1P・エキスパート）	1,149,400	マンゴーンの使徒 平野 於美	6面
ブラックドラゴン	2,600,900	黄色いマンゴーンと美人の開発姉さん	全面クリア
R・タイプ	1,687,200	GIL-HAMAD	全2周クリア
クエスター	196,380	大型筐体マンゴーンに乗ったぞ	
☆オスカー	全面クリア	VERTEX -Y.W	ノーミス
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	729,450	GIL-HAMAD	全面クリア
1943（1P）	2,612,560	でーもん	全面クリア
フラックアタック	1,122,000	打倒 DR! の くりぼー	全2周クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	9'44"24	GIL-HAMAD	ヨーロッパ 敵車ノーマル
SDI（1P）	31,483,000	CGP-由真ちゃんのファン	全面クリア 5万エブリ

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	4,101,000	Mr.まさし君	1コインクリア ランク4
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,250,010	Mr.まさし君	ライフ3 ランクB
R・タイプ	1,001,100	MGN-DR! OH! YEAH!	2-4 ノーマル
★フラックアタック	2,109,100	Mr.まさし君	全面クリア ノーマル
1943（2P）	4,047,600	Mr.まさし君 H.F	全面クリア モビ×0
クエスター（マンゴーン）	699,460	Mr.まさし君	32面 ノーマル
銀河任侠伝	795,800	Mr.まさし君	全面クリア 5機設定
グロブダー	280,820	めぞん一刻㊍	1〜75面 5機ランクB
特殊部隊ジャッカル（2P）	865,900	MGN-DR! MAD-MAX	全面クリア 4機設定
ブレイザー	275,640	RSX	ノーマル 5機設定

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（1P・ノーマル）	1,717,800	ECM-SIN	1コイン全クリアノーマル
ワンダープラネット	10,248,820	ILG-吉田真澄	1コイン全クリアノーマル
アフターバーナーII（クレイドルタイプ）	2,803,600	ABA	1コイン17面 ノーマル
ストリートファイター	637,500	ILG-K・M	1コイン全クリアノーマル
ワードナの森	10,000,000+α	でんすけ（太陽の剣）	1コイン全クリアノーマル
ブラックドラゴン	3,120,850	ILG-K・M	1コイン全クリアノーマル
モンスターランド	5,631,730	ECM-ぜっと	全面クリア 5,040G
フラックアタック	573,500	SHIN	1コイン9面 ノーマル
オスカー	954,400	伊藤光一	1コイン8面 ノーマル
クロスシューター（1P）	1,766,470	B. DRAGON 阿部	1コイン 2周目

ウィルトークタイトー上大岡店　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-9　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーI	4,299,340	鍋倉 和也	1クレジット 全面クリア
ブラックドラゴン	2,625,850	横山 道雄	1コイン 全面クリア
R・タイプ	1,169,900	OGURA SAM（全面クリアです）	1コイン 2周目クリア
☆オスカー	1,000,000+α	嶋屋 邦彦	全面クリア
フルスロットル	723,990	沼田 英治	ステージ5面途中
☆ワードナの森（最高得点）	9,989,140	竹内 英也 月の剣使用	1コイン 全面クリア
☆ワードナの森（最少得点）	537,230	横山 道雄 月の剣使用	1コイン 全面クリア
ダライアス（ニューバージョン）	9,908,380	鍋倉 和也（ACFIMRX）	Xゾーン 全面クリア
アウトラン（ストーンヒル）	4'38"12	深沢 正信	ノーマル
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"78	深沢 正信	ノーマル

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,073,320	ARC-ZAP	全面クリア ベリーハード
イグジーザス	1,681,860	YOU 吉くん	8面
ブレイザー	10,388,780	VMT-DAN	全面クリア
クエスター	328,290	国試一発合格	16面
フリーキック	101,530	国試一発合格	9面
モンスターランド	3,862,180	YOU 吉くん	残り3339G 全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'29"23	MYP-森田	エキスパート 敵車イージー
1943（1P）	2,999,770	福井博之（H,F）	全面クリア
ダブルドラゴン（1P）	259,540	MPD	全面クリア
R・タイプ	1,427,200	VMT-ABU	16面

種を除き（4～5台），新作ゲームを含みます。当日の売り上げは，オヤツ代・アルバイト代を除き，市の福祉基金に寄付しております。プレイヤーのみなさんの協力をお願い致します。

★サンペデックナムコランド（千葉）

●当店のハイスコアにたまに登場する「SBT―すぶた」君は中学1年生！

★ビッグキャロットTOC（東京）

●備考欄がせまい！当店では4機設定やイージーランク，ターボなどユーザーフレンドリーな機械がいっぱいなので，とても書ききれません。

★PC烏山（東京）

●EXC（小林君），去年の夏に沙羅曼蛇をやりに来て以来店に来てませんね。たまには烏山店にも来てくださいよ（店員M）。

★PC笹塚（東京）

●新製品大量入荷！NAMCO OLD GAMEも一新!!来店待ってます。

★プレイ・アイシー鶴巻（神奈川）

●AMショーに行って来ましたが，各社ともかつての勢いが年々なくなってきたような感じがします。非常に残念です。とくに

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（ノーマル）	1,612,300	ECM-ぶんご	最終面クリア 設定ノーマル
アフターバーナーII	8,978,560	JAC	17面 ヒット551
☆ワードナの森	9,999,990	でんぎゃー	1コインクリア ノーマル
クエスター	994,520	ECM-アッキョー	最終面 ノーマル
モンスターランド	5,882,300	ECM-ぜっと	5296ゴールド
ブラックドラゴン	2,755,600	Great-UDORA®	1コイン クリア
R・タイプ	2,018,500	VMT-ABU	全面クリア
ドラゴンスピリット	1,326,110	ECM-FISCHER	クリア
SDI（2P・イージー）	70,004,030	ECM-PON & FISCHER	ノーミス全面パーフェクト
フラックアタック	579,500	ぶんご	9面ボロボロ ランクハード

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	2,276,830	MANGI	12面 ヒット=190
☆ワードナの森	2,539,020	MTG 浜本邦明	全面クリア
ブラックドラゴン	708,300	ワイエフ	7面
モンスターランド	2,468,800	しんぞー	全面クリアゴールド=1827
ダブルドラゴン（1P）	230,770	菅野	全面クリア
フラックアタック	999,800	ふじ.おさむ	全面クリア
1943	2,675,690	かど	大和
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	859,520	押田幸雄	全面クリア

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	3,400,200	UNI 復活の(FLICKER)	全面クリア ノーマル
★ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,723,260	UNI（本田） ぼちゃは私のお友達	全面クリア ノーマル
☆ワードナの森	9,999,990	HTL ㊣㊥ⒷⒻ	全面クリア ノーマル
クエスター	651,780	DAZZLE (てらちん)-絶対	28面 ノーマル
☆オスカー	555,900	UNI ♣ AHA!	全面クリア ノーマル
コンバットスクール	378,680	UNI (B.I)	実戦クリア イージー
R・タイプ	948,800	パチプロ小佐野 171センチ♥	2-7 ノーマル
ダブルドラゴン	999,990	DAZZLE ドラゴンけーちゃん	全面クリア ノーマル
サイドアーム	5,164,900	UNI（本田）♥♥	全面クリア ノーマル
妖怪道中記	1コイン天界クリア	HTL ぼちゃ先生様!	ノーマル

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	685,740	RAS	32面
ブラックドラゴン	3,109,650	EXT-FINAL LAP	
ブレイザー	509,300	AGP-TAK	
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,127,970	AGP-TAK	全面クリア
エアーウルフ	140,960	SOPHIAN ウスキ	
オスカー	104,400	KAS-1/2面相	4面
1943	2,803,470	H & H	主砲あと2個
キャプテンシルバー	555,300	HOP 宮内	つかれたから途中でやめた
R・タイプ	643,600	マシン語の魔術師 KCN	1周目8面
グラディウス	1,975,900	KCN	3周目7面

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-3438

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★クエスター	1,090,520	いちぬけた!! SOH	1コイン3機 33面クリア
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	14,240,830	おに	21面 ヒット=842
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"81	ばあっち ILL ver.4.1	UP・75秒 イージー
☆ワードナの森	9,999,990+α	ゆみやん,EXPO, ABJ-はしずめ	1コイン 5面クリア
★フリーキック	147,870	ピテカントロプスー SOH	1コイン 11面
ブラックドラゴン	2,172,600	SAN近攻隊死亡炎	1コイン 8面クリア
ラビオレプス（1P・ノーマル）	1,172,800	ばあっち ILL ver.4.1	1コイン 10面
ラビオレプス（1P・エキスパート）	1,722,400	コナちゃん	1コイン 10面
★エアーウルフ	303,330	KAO-SOFINA 田畠恒保教頭	1コイン 2-4
パーフェクトビリヤード	215,400	EXPERT	1コイン 9面

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	14,390,130	C&P 中沢	1コインクリア ヒット881
スーパーハングオン（アップライト）	2:52:57	DAZZLE TN-KO	ビギナー
スーパーハングオン（アップライト）	5:04:38	DAZZLE TN-KO	ジュニア
スーパーハングオン（アップライト）	7:05:85	DAZZLE TN-KO	シニア
ブラックドラゴン	3,186,650	UNI-FLICKER	1コイン クリア
モンスターランド	残りゴールド=4,873	DAZZLE ぼちゃ	1コイン クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,630,720	DAZZLE ドラゴンけーちゃん	1コイン クリア
R・タイプ	1,578,400	YOM-DSA	全2周クリア
フラックアタック	977,700	DAZZLE 中沢	全2周クリア
SDI（1P）	32,683,240	DAZZLE てらちん	1コイン クリア

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938 カミノー古町5F　☎025-223-0863

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	638,040	K・A・J	30面
フラックアタック	1,632,900	FGK-考古学者のコンドル	全2周クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,130,450	FGK-POP-MAI	全面クリア
1943	4,144,660	FGK-ALF FGK-VIRGO	全面クリア 2P
バトランティス	470,320	FGK-N.Y-ALF	23面
モンスターランド	残りゴールド=5,194	FGK-by. ゴッセージ	全面クリア
リブルラブル	1,362,780	FGK-うずまきパシシ	27面 ハード
スーパーハングオン（シットダウン）	2'53"86	TEAM-FGK 早乙女乱馬	ビギナー 敵車イージー
スーパーハングオン（シットダウン）	5'11"38	FGK-MAR.Y	ジュニア 敵車イージー
スーパーハングオン（シットダウン）	7'29"58	TEAM-FGK 南野陽子	シニア 敵車イージー

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	2,786,430	NOBODY	9面 ヒット=219
オバオバ	162,430	BOB	22面
スーパーリーグ	656,180	ZIG	1コイン 2試合
ブラックドラゴン	2,064,450	KOS	全面クリア
ブレイザー	594,480	やんちゃ姫	
銀河任侠伝	10,352,300	TRT	全面クリア 1コイン
モンスターランド	2,880,380	TEL	1コイン G=2367
ドラゴンスピリット	687,470	梶川嘉彦	全面クリア
スーパーハングオン	5'14"34	PON	アジアコース
1943	3,008,250	NOBODY	全面クリア

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（コマンダータイプ）	8,860,000	Lucky7 1/2 TM RND	15面
ブラックドラゴン	2,978,550	Lucky7 1/2 TMマイナーTAN	全面クリア
R・タイプ	1,547,100	MBX-GIL	全面クリア
フラックアタック	938,600	MBX-CNL	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,458,800	恵一 and 恵美	全面クリア
テラフォース	828,100	Lucky7 1/2 H.I.M	全面クリア
ラビオレプス	1,704,300	恵一 and 恵美	全面クリア ノーマル
モンスターランド	3,218,200	恵一 and 恵美	全面クリア
☆ワードナの森		恵一and恵美,はっつぁん,JAM他	水パ使用 全面クリア

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	23,921,300	げ〜む機とぼくは㊙太郎!!	21面 ヒット741
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,219,500	NASKA-SOL	最終面
1943（1P）	3,173,680	JOB-あつし	最終面 モビ×2
ブラックドラゴン	2,683,450	NASKA-KYO	最終面
☆ワードナの森	ノーミス全面クリア	NASKA-AC, 会長こと AGE-K	両者 月の剣 スコア無視
クエスター	959,360	HOD	最終面
ラビオレプス（ノーマル）	1,457,100	NASKA・AGE-K	12面
ワンダープラネット	10,252,940	NASKA-KYO	最終面 2ミス
アウトラン（デュアルウェイ）	4'43"00	絶不調野郎 NASKA-Zin	海外Ver
アウトラン（レイクサイド）	4'41"93	NASKA-KYO	海外Ver

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンバットスクール	371,500	Y.N	大尉
奇々怪界	574,200	K.T	14面
モンスターランド	4,332,870	TSP (KKC)	クリア $3753
バトランティス	406,740	松田啓二君	19面
ライフフォース（赤）	2,236,500	Y.N	4-6
ライフフォース（青）	2,124,300	PFN (K.N)	4-6
XXミッション	100,000,000+α	K.H	最終面クリア
R・タイプ	956,400	PFN (K.N)	1コイン 最終面クリア
エイリアンシンドローム	2,406,700	THE A.S	25面 4-4
ファンタジーゾーン	8,795,100	Y.S	超ハード 10

ゲームセンターヤマト　長野
長野県飯山市南町12-7　☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（スピンタイプ）	606.2	TUB	イージー設定
アウトラン（デュアルウェイ）	4'51"81	MAT	75秒設定
アウトラン（レイクサイド）	5'01"12	MAT	75秒設定
ドラゴンスピリット	521,100	NOA	全面クリア
1943（1P）	2,948,760	Lucky 7 1/2 TM-BPS	ノーマル設定
1943（2P）	3,789,000	小林, KOJ	16面
ダブルドラゴン（1P）	92,260	KEN	1コイン 全面クリア
沙羅曼蛇	2,454,500	NOA	4-1
コンバットスクール（1P）	257,080	YMA	イージー設定
妖怪道中記	1コイン天界クリア	NOA	ノーマル設定

ウィルトークタイトー新潟店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-244-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,537,600	FGK と不愉快な仲間達	2周クリア
キャプテンシルバー	160,290	HEC & HEK	
ブラックドラゴン	2,159,000	CHEY	最終面クリア
アフターバーナーII	5,775,190	···	
オスカー	415,700	オクトパスX	
ストリートファイター	545,800	文太	全面クリア
1943	3,348,190	おちゃる	全面クリア
クロスシューター	1,562,650	だいちゃん	
フラックアタック	581,500	新大の KOHHY	
ワードナの森	1,468,910	FGK NY-ALF	

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ワードナの森	9,999,990	HTL-ドラスピでハートのでない㊙	1コイン クリア
☆ワードナの森	9,999,990	50150 (SHY)	1コイン クリア
ドラゴンスピリット	1,488,470	一成	1コイン クリア
ブラックドラゴン	2,826,950	一成	
クエスター	653,900	足立の一成	29面
リベンジオブDOH	3,639,530	スーパーゲーマー一成	
☆オスカー	1,009,200	FHH	1コイン 最終面クリア
スーパークイックス	309,740	京のおばん5面	
ラビオレプス	1,074,400	一成	
1943（2P）	4,288,970	てらちん とよくん	全面クリア

パソコンシティ2000　長野
長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤストア2F　☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	4,552,800	西村ももこ	7周目2面 イージー5機
グラディウス	3,464,400	西村みっちょん	8周目4面
熱血硬派くにおくん	77,250	たかいさん	
ASO	164,600	MARINA	
ダブルドラゴン	152,550	なむこつ	
スーパーバブルボブル	2,518,010	GBY-RUM	71面
ファイナライザー	781,500	西村桃子	
1942	11,913,610	かっぺおはよう	
戦場の狼	700,000	ATH-Buchi	
サイドアーム	1,842,700	GBY-RUM	

テーブル・ゲームが…。
■担当：僕はむしろ大型機のほうが駄作は多かったような感じを受けました。サンダーブレード(セガ)が早く見たいですね。
●当店では，突然フライング・シャーク（飛翔鮫）の愛好家たちが「フライング・シャーク・クラブ」なるものを結成し，クラブの新聞〝フライング・シャーク・新聞〟を発行，チャレハイ顔負けの白熱戦が繰り広げられています。

★PC長岡(新潟)
●当店の常連たちで作ったサークル「NASKA」，今後よろしくお願い致します。会員の募集しています。入会したい人は当店まで。by アルバイト店員のZin
●提案：備考欄の「全面クリア」は「ALL」としませんか？スペースが少なく済む。

★DLL高岡(富山)
●当店は来たる11月14日に改装オープンします。新製品もどんどん入荷しますので，必ず遊びに来てください。

★善光寺CH(山梨)
●元バイトの小佐野君は，中学生に手をだしました。ゲーム中まちがった手順でやる

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★R・タイプ	2,246,200	ARC-SPYBOY-NOA	2周クリア ほぼ完璧
ラビオレプス	1,723,100	ARC-SPYBOY-NOA	ノーマル 全面クリア
ブラックドラゴン	2,434,600	MAX	全面クリア
☆オスカー	全面クリア	ARC-SPYBOY-NOA 他3名	100万＋αも出ています
☆ワードナの森	9,999,990＋α	MAX,ARC-SPYBOY-NOA	全面クリア
モンスターランド	3,158,650	KID	全面クリア ゴールド2500
ライフフォース（赤）	5,654,900	ARC-SPYBOY-NOA	10-2 30万エブリ
クエスター	687,980	ARC-AKINA	31面
飛翔鮫	10,000,000＋α	ARC-AKINA	2人目です
バトランティス	629,900	A.F	30面 5人

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	6,267,230	望月紀嘉	Yゾーン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'21"78	花沢一良	シニアコース
アフターバーナーII	14,425,320	田村聡 KNY	1コイン 最終面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,157,940	岩崎　満	クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4'39"37	濱越（RCZ）	
ブラックドラゴン	2,857,900	SOFY（谷口英樹）	
R・タイプ	1,168,800	田村聡 KNY	1コイン 最終面クリア
ワードナの森	9,999,990＋α	駒見太郎 BRU ちゃん太	残りGOLD 99,990
クエスター	500,920	川村尚也	1コイン 24面
モンスターランド	4,314,250	ゆきあやの	3615GOLD

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド	3,775,360	三輪大介	全面クリア
ドラゴンスピリット	1,159,520	後藤吉広	全面クリア
クエスター	511,780	河村正博	24面
タイムスキャナー	854,880	辻井貴裕	3面
コンバットスクール	235,510	久保田博昭	実戦伍長
R・タイプ	1,020,100	横井　孝	12面
☆オスカー	584,700	倉持政弘	全面クリア
沙羅曼蛇	3,901,100	杉山忠則	
銀河任侠伝	1,492,500	大森誠二	全面クリア
マーブルマッドネス	143,780	倉持政弘	全面クリア

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワードナの森	1,963,200	上杉達也	
R・タイプ	1,111,900	KIDO	2-5
クエスター	702,920	今月で引退します HCM-MOLE	32面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,214,480	A TO Z	
１９４３（１Ｐ）	3,230,860	HCM-MOLE トンボ×0，モビ×2	クリア
ダブルドラゴン（１Ｐ）	135,520	F.I	1コイン クリア
グラディウス	1,478,400	J.MAC	4周目1面 やり方忘れた
ファンタジーゾーン	10,754,680	古川です	18面
エイリアンシンドローム	1,748,600	S.K	
スラップファイト	3,183,350	JUN	

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆オスカー	全面クリア	名　人	ノーミス 1コイン
クエスター	376,670	茶　畑	19面 1コイン
クエスター	全面クリア	意地と執念，便所の火事	10コイン
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	982,430	XPD-APEX 会長	全面クリア
ブレイザー	10,414,060	K.K	全面クリア 1コイン
バトランティス	105,220	きゃある	きゃあるの面
コンバットスクール（１Ｐ）	259,750	H な ING	実戦 イージー
ル・マン２４	605.4秒	MR.X こと MAX	定走時タイム
沙羅曼蛇（１Ｐ）	4,184,600	女フィスト APEX 会長	7機設定 1コイン
ワンダープラネット	80,760	とりい	面数不明

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41　☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	9,743,830	みっきー	Xゾーンクリア
ダライアス	10,068,780	究極超人-R(T,F)	Wゾーンクリア
１９４３（１Ｐ）	2,933,930	MTO-T,F	大和クリア
１９４３（２Ｐ）	4,176,590	MTO-TF と HN	
サイコソルジャー	496,450	R,M ちゃんだよー	
臥竜列伝（１Ｐ）	5,208,730	GORI	4周目最後
ラビオレプス	565,000	究極超人-R	
オスカー	610,100	ASG-朝霧陽子	
R・タイプ	1,163,700	MINS	2-8面
モンスターランド	5,560,580	RNM	G-4502

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	377,490	よおだのホエホエ	
ブレイザー	10,444,020	K.K	全面クリア
オバオバ	172,410	EXTEND-II	
R・タイプ	301,700	ゲロゲロはるき	7面
１９４３	3,163,210	ハートカクテル APEX会長	全面クリア モビ×2
モンスターランド	残りゴールド・2,426	N.K.T	全面クリア
☆ワードナの森	全面クリア	K.K.	1コイン
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,139,880	EXTRA-KCL & CMT	全面クリア
バトランティス	64,400	三郎学校へ行け	

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド（旧バージョン）	残りゴールド 5,894	UUU（たまに役立つ）	全面クリア
ブラックドラゴン	2,901,500	EXTRA-END	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,288,340	EXTRA-YI	全面クリア
☆ライフフォース（赤）	10,000,000＋α	緑大好きの REO	17-3
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	58,943,120	運が悪りい（たまに役立つ）	15面 ヒット443
ワンダープラネット	10,266,940	EXTRA-MSS	全面クリア
クエスター	975,040	MYU	クリア
フリーキック	117,800	MYU	面数不明
ラビオレプス（１Ｐ）	3,687,000	EXTRA-GAG	全面クリア
☆ワードナの森	全面クリア	運が悪りい㊟，EXTRA-MSS	EXTRA-END，他

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー（ニューバージョン）	11,383,310	菅原智美さんに捧ぐ ガンシップ mkII	16面 ヒット=642
ワードナの森	218,840	F.R. 永田	5面 1コイン
スーパーハングオン（シットダウン）	5'09"52	M・M	アジア
ドラゴンスピリット	1,134,330	J.MAC	全9面クリア
バトランティス	220,620	W・L・S	13面
１９４３	2,829,150	遊び人A	16面
ダブルドラゴン	114,270	W・L・S	クリア 1コイン
クエスター	524,240	遊び人A	24面
エクスターミネーション	1,591,980	AKI.	8面
R・タイプ	593,500	AMASON	2周目2面

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	34,340,520	SPREAM-FKS	全面クリア ヒット=731
★スーパーハングオン（シットダウン）	6'40"86	SPREAM-FKS	シニア 接触2回
★スーパーハングオン（シットダウン）	8'51"84	FUN	エキスパート 接触2回
クエスター	733,060	DTB	33面
ラビオレプス（１Ｐ・ノーマル）	1,742,900	SPREAM-FKS	全面クリア
ラビオレプス（１Ｐ・エキスパート）	3,442,600	SPREAM-FKS	12面で バグ発生
R・タイプ	2,149,500	SPREAM-FKS	全2周クリア
ブラックドラゴン	2,931,150	DTB	全面クリア
ライフフォース（青）	4,159,100	SPREAM-FKS	8-3
ワンダープラネット	101,820	G.T	7面

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（コマンドなし）	17,904,000	SCR & STI（たまに役立つ）	クリア ヒット=894
★アフターバーナーII（コマンド使用）	69,344,310	SCR & STI（たまに役立つ）	クリア ヒット=1013
ラビオレプス（１Ｐ・ノーマル）	3,747,100	N.（たまに役立つ-CKTT）	クリア ミサイル不使用
★ラビオレプス（１Ｐ・ノーマル）	4,265,100	N.（たまに役立つ-CKTT）	ノーミス クリア
クエスター	750,520	BBC	33面
ブラックドラゴン	2,813,450	GMC-おやじくん（たまに役立つ）	クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,249,620	J.MAC	3機 クリア ゲージ2
スーパーハングオン（シットダウン）	4'52"60	こむしょく（たまに役立つ-CKTT）	ジュニア 接触2回
ワンダープラネット	10,250,170	22万返しとけよ小南（CKTT ㊟）	クリア 永パ不使用!
１９４３（１Ｐ）	3,408,430	HCM-FOX	クリア モビ×2

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド	残りゴールド=5498	FPG（MTS）	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'06"61	RS	エキスパート
☆ワードナの森	9,999,990	FPG-SHO FPG-ODOR	全面クリア
１９４３（１Ｐ）	3,401,620	HCM-FOX	全面クリア モ×1，ト×0
１９４３（２Ｐ）	4,241,810	FPG（ETU とその足）	全面クリア モ×2，ト×0
R・タイプ	1,488,800	FPG-SHO	全2周クリア
ワンダープラネット	10,279,320	FPG-SHO	全面クリア
ブレイザー	10,342,940	FPG-SHO	
スーパークイックス	1,322,510	RS	2周目7面
ファミリースタジアム	年俸4,200万	DAR	2回コールド パーフェクト

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	16,162,410	ELPEY-KAMIRY	ヒット701 21面
スーパーリーグ	823,400	ELPEY-STY	1ゲーム19-2 2ゲーム5回表
ワンダープラネット	10,247,370	ELPEY-SPLENDI	全面クリア ノーマル
ワードナの森	3,714,080	ELPEY-STY	ボーナス5万のみノーマル
フリーキック	115,120	私が佐藤です	10面 ノーマル
ブラックドラゴン	2,778,200	ELPEY-SPLENDI	全面クリア ノーマル
モンスターランド	残りゴールド 3,328	DORAGON フンフン	全面クリア ノーマル
R・タイプ	1,158,500	DON	2-7面 ノーマル
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,173,770	ELPEY-PEAFOWL	全面クリア ノーマル
バトランティス	545,780	三島のわたしだ〜	ノーマル

ゲームプラザイエローハット　愛知
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	68,492,760	サギー教 TM（EXR）	クリア ヒット=885
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'44"89	超人ばあ〜	シニア 敵車イージー
ラビオレプス（１Ｐ・ノーマル）	3,812,000	ZKS 名人	クリア ミサイル不使用
R・タイプ	2,194,000	GMC-N ㊟	3機設定 クリア
ワンダープラネット	全面クリア	FPG(SHO),ZKS名人,GMC-SCR	永パなし ウラテク使用
ブラックドラゴン	3,451,350	BFM & SIN ㊟	クリア
フラックアタック	2,056,400	回転原爆組合 GMC-ZEUS	3機設定 クリア
☆ライフフォース（青）	10,000,000＋α	猛毒パターン使用 GMC-ZEUS	17-4 で達成
モンスターランド	残りGOLD=5023	FPG（MTS）	クリア
クエスター	767,480	EVE	33面

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	2,531,450	Sgt.Pepper	クリア
☆オスカー	1,228,300	山元博志	クリア
☆ワードナの森	9,999,990＋α	山元博志 TALL	クリア 1コイン
イグジーザス	2,013,830	山元博志	
☆ライフフォース（赤）	10,000,000＋α	近江からの使者 藤内貴宏	17-2 残44
１９４３	3,234,130	響子 & PIYO²	クリア モビ×2
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"84	AMM-PAO²	左右右右
クエスター	751,900	Sgt.Pepper	最終面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,165,440	DOM	クリア
アフターバーナー	13面	山元博志	1コイン

とすぐに手をだします(ＴＮ－ＫＯ)。

★ゲームプラザニュー日の出(長野)

●近くのみなさん，一度は遊びにいらしてください(やさしい店員&常連より)。

★ＰＣ豊橋(愛知)

●グッズを買いに来るお客様でときどき，「アウトランの下敷ください」と言ってくるかたがいます(店員：運㊟)。

★ＤＬＬ藤ノ森(京都)

●当店は全国的にレベルが低いので，京都，大阪，北海道からでも来てください。この店も，全国で10番に入るぐらいのハイスコアをだせる店にしたい。ゲームの藤田君やプロ級の山本君，その他おおぜいみんなで来てください‼

★ＢＣ京都(京都)

●どこのメーカーでもいいから，カワイイ女の子のでてくるゲームをだしてください。(ＩＱ＝０)

●アフターバーナーIIのデモ画面のときにミサイルが撃てる(それがどうした)。

●ドラスピのビデオ録りに成功。ノイズなし。でも画面が横になっている。見たいかたはＢＣ京都まで(まき)。

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	616,600	吉田忠生	全面クリア
☆ワードナの森	全面クリア	Sgt,Pepper	
ブラックドラゴン	2,553,100	Sgt,Pepper	全面クリア
モンスターランド	残りゴールド=4,019	K,Y,H	全面クリア
ドラゴンスピリット	967,020	CRAMPBOY	全面クリア
R・タイプ	1,455,400	HTL-久保	2周
1943 (1P)	3,225,740	元帥木田	16面
1943 (2P)	4,327,210	細谷 & 清水	全面クリア
ダブルドラゴン (2P)	999,990+α	中井 & 松村	全面クリア
アウトラン (デュアルウェイ)	4'45"21	永田信一	

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	18,393,860	は〜と-Super Champ西村知美	23面クリア ヒット823
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,251,640	BOMB !	全面クリア 卵なしから
アウトラン (デュアルウェイ)	4'36"34	HART-S.C 知美 & X!	80秒設定 敵車イージー
R・タイプ	937,000	KAA-川村	2-6
クエスター	731,240	MFT-BOSTON	最終面
1943 (1P)	3,135,530	深夜のモスバーガー HART (RSF)	モビ×2 大和クリア
★スーパーハングオン (ライドオン)	6'32"46	HART-S.C 知美 & てっち21	シニアコース
★スーパーハングオン (ライドオン)	8'29"66	は〜と-Super Champ西村知美	エキスパートコース
モンスターランド	残ゴールド4595	INGS-FAN & 鷲田政祐	全面クリア
大怪獣の逆襲	999,999+α	HART-てっち21 & FZR	6周目2面 残3

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-22-4218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	14,225,840	Rimi	1コイン 22周
☆オスカー	640,500	NJP-㊇NIS	全面クリア
ブラックドラゴン	2,721,700	HAN	クリア
フラックアタック	1,093,500	ボケ有嶋 BY YAN	ノーマル
モンスターランド	2,122,330	VET	残りゴールド=1588
クエスター	711,480	KURO	31面
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,288,020	バカ弓井 by YAN	
☆ワードナの森	2,494,270	MAS	全面クリア
ワンダープラネット	49,080	HAS	5面
サイコソルジャー	1,876,800	HAN	クリア

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	623,800	増田は,洋一である	10面
R・タイプ	887,200	デビルサイダーKAI	2-5
ダライアス (1P)	10,296,390	ゴッドサイダー MASA	Vゾーン クリア
忍者くん阿修羅ノ章		SGMCORP and ちかんの	全面クリア
1943 (1P)	3,106,110	げんすい=きだ	全面クリア
ドラゴンスピリット	561,160	TFG-OYZ	全面クリア
☆ワードナの森	1,000,000	SGMCORPORATION	全面クリア
イグジーザス	1,331,720	デビルサイダー KAI	2周目3面 テーブル
パーフェクトビリヤード	95,250	ROCKY-LARK	6面
スーパークイックス	75,250	玉木良一あんど坂野哲生+永野さとし!	

ビデオゲーム・レーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド	3,356,380	NOP-LOP	残りコイン2 669ゴールド
ダブルドラゴン	999,990	藤　本	全面クリア
1943 (2P)	3,811,260	RX-ESP & 諸星あたる	16面
リベンジオブDOH	3,826,400	RX-諸星あたる	全面クリア
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,596,680	RX-諸星あたる	全面クリア 3機
飛翔鮫	10,000,000	音無響子	残機数40
沙羅曼蛇	2,339,500	RX-東山参上	3周目6面
忍者くん阿修羅ノ章	1,161,350	HIY	29面
パンチアウト	999,990+α	RX-ESP & M君	35人

ウィルトークタイトー山口店　山口
山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	2,326,950	生殖器ダブルクレイドル BEFAX	1コイン 全面クリア
1943 (1P)	3,167,640	TUC-KKK	1コイン 100%モビ×2
ドラゴンスピリット (旧バージョン)	1,290,190	TUC-愛犬ダニー DDD	1コイン 全面クリア
☆オスカー	777,300	夜中に首をしめる生殖器TUC-OMA	1コイン 全面クリア
ダンクショット	9試合目	TUC-DDDとともにTUC-SET	
銀河任侠伝	431,200	TUC-FUJ	ノーミス全面クリア低得点
バルトリック	221,680	TUC-ツェッペリ DDD	1コイン 4面ボス
ダブルドラゴン	999,990	TUC-花園ユーミ MGFありがとう	OMA氏協力 全面クリア
飛翔鮫	10,000,000+α	TUC-YOUMI ぱすてる SET	1コイン エリア999
サイドアーム (1P)	3,312,600	OVER-FLLOW-どーでもいー	1コイン クリア

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	3,114,550	Sgt・Pepper	全面クリア 1コイン
スーパーハングオン (シットダウン)	2'54"76	SRI-直 4639号	ビギナー
スーパーハングオン (シットダウン)	5"51	SRI-直 4639号	ジュニア
タイムスキャナー	2,105,940	CCC	1コイン 3面
マスタッシュボーイ	1,442,950	JR・	29面 1コイン
1943 (1P)	3,217,070	SRI-直 4639号	全面クリア モビ=2
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	817,950	くろーびす	全面クリア
コンバットスクール	282,660	YOU	曹長
☆ワードナの森	全面クリア	山元博志	1コイン 装備ノーマル
☆モンスターランド	全面クリア	ななしのゴンベエだよ〜	1コイン

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス (Yゾーン)	9,737,610	戒道　樹	ランクハード
ダライアス (Zゾーン)	10,149,990	浜田賢二	
ファンタジーゾーン	7,659,600	西間秀人	18面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	763,790	飯牟礼康倫	15面クリア
☆オスカー	304,300	吉田あきら	全面クリア

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン (デュアルウェイ)	4'41"31	EAC	75秒設定 ↗↘↘↘
スーパーハングオン (ライドオン)	6'42"45	RUN	シニア ステージ14
アフターバーナー	204,000	フォゾン一刻 (DON)	1コイン 9面
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,245,220	RUN	全面クリア
クエスター	558,940	IDA	26面
ブレイザー	10,882,780	渡辺美里 SUT	全面クリア
ブラックドラゴン	2,201,400	孔雀王	全面クリア
銀河任侠伝	5,817,600	M,N	全面クリア
フラックアタック	1,028,200	RUN	全面クリア
ライフフォース (2P)	2,293,000	RUN	5-1

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス (ノーマル)	3,797,100	Vシステムの近所のビッグキャロット	2ミス 全面クリア
アフターバーナーII	8,143,000	TEN	12面 ヒット=435
スーパーハングオン (シットダウン)	9'25"20	K,Y 大先生	エキスパート
スーパーハングオン (シットダウン)	2'51"72	POL さんゴメン CUB	ビギナー
☆ワードナの森	全面クリア	BOBBY,ZTA 他1名	3名共 ノーミス
ブラックドラゴン	2,219,300	ZTA	ノーミス 全面クリア
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	559,570	ただの水島(FCサラマンダ)みーな	
ジャンボー	999,800	吟雀のプロボウラー	36面
銀河任侠伝	695,800	高島繁樹	ノーミス 全面クリア
スーパーオセロ	3段+3	田村　順	

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	14面	POT	1クレジット 面数優先
1943 (1P)	2,927,680	VTR	1コインクリア モビ×2
ブラックドラゴン	1,870,450	ビビバビ	1コインクリア ノーマル
ドラゴンスピリット (旧バージョン)	1,019,790	青　地	1コインクリア ノーマル
ブレイザー	10,678,640	MNR	1コインクリア ノーマル
R・タイプ	987,700	古　志	1コイン9面 ノーマル
フラックアタック	790,700	KIM	1コインクリア ノーマル
ラビオレプス (1P・ノーマル)	1,691,900	大谷 (IKA)	1コイン クリア
スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'43"58	KEN	アメリカ
ハイパークラッシュ	602.1/sec	P.C.C.	1コインゴールノーマル

ビッグキャロット高松店　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン (ミニライドオン)	5'20"76	RUN	ジュニア
R・タイプ	1,073,400	土井・あ−−−ほ	
モンスターランド	3,916,470	吉報と ING	全面クリア 残り3371
1943	2,505,000	渡辺美里	1コイン 16面
エアーウルフ	108,430	蓮井　洋	
ブラックドラゴン	2,039,100	岡本寿・・かかし・	全面クリア
☆ワードナの森	9,999,990	TOM と GATU	全面クリア +α
フラックアタック	1,054,300	RUN	全面クリア 残り4
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,063,560	西本啓介	1コイン 全面クリア
クエスター	239,400	大和さなえ	12面

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,114,070	TFG-OYZ	全面クリア
クエスター	666,280	MFT-BOSTON	32面
アフターバーナーII	10,952,090	木村　薫	ヒット=625
☆ワードナの森	全面クリア	KBS-番匠谷 EXTEND-的場	他多数
モンスターランド	残りゴールド=3,382	SYD-II	全面クリア
ブラックドラゴン	2,825,150	RX-牧君	全面クリア
1943 (1P)	2,973,140	A,I-戸田	16面 モビ×1
フラックアタック	1,644,400	RX-JYV	全2周クリア 残5
ワンダープラネット	46,400	DP-樋井君	4面
ラビオレプス (1P・エキスパート)	1,434,800	NAMCO CLUB No.9	7面

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ワードナの森	3,306,700	川　田	全面クリア
モンスターランド	2,468,860	しばほそ	全面クリア ゴールド2008
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	908,480	おくやま	全面クリア
ラビオレプス	716,600	尾　崎	8面
R・タイプ	411,900	川　田	6面
1943 (1P)	2,884,670	石　井	全面クリア
スーパーハングオン (ミニライドオン)	3'09"44	川　田	アフリカ
ブラックドラゴン	2,167,900	原　田	全面クリア
ダブルドラゴン (1P)	191,310	ZZZ	全面クリア
ブラックパンサー	1,797,800	ゴチョウ	4面

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	2,152,250	ぴいたあへっど ZAM	
☆ワードナの森	9,999,990	TUC-LEE	残8 全面クリア
R・タイプ	838,100	TUC-LEE II	2周目5面
ブレイザー	295,000	OUCH-MAS	
ドラゴンスピリット	876,880	太っちょ (FUT)	
熱血硬派くにおくん	180,400+α	TUC-LEE	残2人
パーフェクトビリヤード	131,600	ぴいたあへっどKT	
イグジーザス	1,542,940	TUC-LEE	2周目3面
1943	3,153,470	TUC-LEE	モビ×2 全面クリア
ホットスマッシュ	2回戦セット目	TUC-YT	

★PC関大前(大阪)

●HART-S.C知美氏のスーパーハングオンはほとんど神の域です。

●〆切寸然に来てハイスコアだけだして帰る人たちへ…大怪獣の逆襲おもしろいよ…。

(byてっち21&FZR)

★ウイルトークタイトー山口(山口)

●山口はゲームの入荷が遅く，入らないゲームもあります(とくにセガ)。しかも市内のゲーム・センターの数は5件もなく，こんなところで全国レベルのスコアをだすのは非常にむずかしいです。メーカーのみなさん，とくにセガさん，ぜひ山口に直営店をお願いします。by「イエーイ今回は(も)ゲームが悲惨だずえ〜い何か入れろ〜」TUC-SET

■担当：タイトーのお店でこんなこと言って大丈夫なんですか…？

★サクセス香椎(福岡)

●先月号の当店のライフフォースとドラスピのスコアはまちがいでした。どうもすみません。

■担当：気をつけてくださいね。

★ゲームスポット大橋(長崎)

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,328,900	Y.M	全2周クリア レベル難
スーパーハングオン（ミニライドオン）	10,994,890	·M·	3'22"32 イージー設定
アウトラン（ヴァインヤード）	21,922,900	·M·	5'20"65 敵車イージー
アウトラン（デスバレイ）	35,604,830	·M·	5'11"18 敵車イージー
アウトラン（ストーンヒル）	45,380,950	MPS REO SPEEDWAGON	4'51"12 敵車イージー
アウトラン（デュアルウェイ）	49,590,330	MPS REO SPEEDWAGON	4'49"62 敵車イージー
アウトラン（レイクサイド）	53,343,760	MPS REO SPEEDWAGON	4'48"50 敵車イージー
沙羅曼蛇（1P）	3,168,800	·M·	レベル最強 4周目5面
ダブルドラゴン（1P）	189,810	はたやましんいちろう	レベル最強 クリア
ファンタジーゾーン	6,522,660	安芸市の和食だ!!	レベル強 11面

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ラビオレプス（エキスパート）	4,334,000	G.M.C.N·K	全12面クリア（1コイン）
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,019,780	KAZU	
ブラックドラゴン	2,065,200	G.M.C.HIS	最終面クリア
アウトラン	4'40"75	KGC,TOK	75秒イージー
☆ワードナの森	通常の武器	KGC,YOU	1コイン クリア
フラックアタック	1,033,500	XYZ,TARAKO	1コイン 2周クリア
クロスシューター	60,000,000＋α	柳晴子に横恋慕（SNOKA）	途中放棄 残り100機
☆オスカー	1,200,000＋α	G.M.C. HIS	最終面クリア
モンスターランド	3,106 ゴールド	ねもちゃん	1コイン 最終面クリア
★イグジーザス	2,702,440	XYZ,TARAKO	1コイン 3周目3面

ゲームインプラザオリンピアン　福岡
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（1P・エキスパート）	1,653,200	G.M.C DURUN	7面
ワンダープラネット	10,248,200	BUI	全面クリア 1コイン
アフターバーナーII	12,454,860	ROI	20面
ワードナの森	1,477,900	S.P.T.	1コイン
ブラックドラゴン	2,366,650	GMC,DURUN	全8面クリア 1コイン
R・タイプ	1,450,300	GMC,DURUN	全2周クリア 1コイン
ドラゴンスピリット	946,920	PIRELLI	全面クリア 1コイン
フラックアタック	1,016,600	BUI	全面クリア 1コイン
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	2:46"21	S.P.T.	アフリカ
1943（1P）	3,047,350	K.N.O.K.	最終面クリア 1コイン

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーリーグ	298,400	江崎輝夫	11対0
☆ワードナの森	1,425,920	片山道久	全5面クリア
スターフォース	730,000	桐原隆雄	12面1コイン 20円=1ゲーム
☆オスカー	500,500	石本　章	全面クリア
R・タイプ	1,230,300	前田　徹	全2周クリア
エグゼドエグゼス	180,800	小森悦夫	
超時空迷宮レジオン（1P）	4,721,140	永田哲也	残23機
奇々怪界	60,350	吉川健二	2面 50円 2ゲーム
ブラックドラゴン	2,413,650	片山道久	全8面クリア 残1人
ダブルドラゴン（1P）	118,900	前田　徹	1Cクリア 50面 2ゲーム

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアーウルフ	47,130	河原田康貴	3面
キックアンドラン（1P）	ポイント20	古川 康一	6面 6戦5勝
オスカー	107,500	小野 義貴	6面
忍者くん阿修羅ノ章	922,470	沖田 さん	13面
フラックアタック	764,500	永野 博之	全2周クリア
ワードナの森	108,840	小川 慶輔	4面
ブレイザー	412,740	土井 一弘	3面
1943（2P）	3,680,240	浜　秀行 & 吉富 徳隆	16面 2Pトータル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'27"66	代表 DON 徳久	ジュニア アジア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'09"64	代表 DON 徳久	ビギナー アフリカ

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,209,140	白血球2号	全面クリア 1コイン
R・タイプ	1,018,600	白血球2号	2周目7面 1コイン
☆オスカー	399,000	サセボ星狂	全面クリア 1コイン
1943	3,176,970	MKK	大和たおせず 1コイン
ダブルドラゴン（1P）	114,450	スーパーFX	全面クリア 1コイン
アフターバーナー	1,420,990	佐世保生協	8面 1コイン
クエスター	143,200	ふくちゃん	8面 1コイン
ブレイザー	290,740	成　富	7面 1コイン
コンバットスクール（1P）	233,140	成　富	実戦まで 1コイン
バブルボブル（1P）	6,834,000	サダリン	100面 1コイン

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	2,826,000	NMC	全面クリア
妖怪道中記	天界クリア	BRN	1コイン 4面とびこし
R・タイプ	1,045,000	M.T と岩本み やりー	全面クリア
クエスター	680,000	BRN	30面クリア
☆オスカー	165,900	SNT-小北	全面クリア 最低スコア
モンスターランド	残りゴールド=2,324	おしりペーンペーンいしししし/FIN	全面クリア
アフターバーナーII	5,358,940	岩本み	14面 ヒット=342
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,198,480	DON はげちゃんだよーだ	Bランク LIFE=3
☆ワードナの森	全面クリア	SNT	ノーミス 装備=太陽剣
銀河任侠伝	全面クリア	SNT,IBM	ノーミス

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダープラネット	126,960	NMC	8面
クエスター	381,620	NMC	13面
☆オスカー	1,026,300	NMC	全面クリア
ブラックドラゴン	2,115,800	NMC	全面クリア
R・タイプ	905,500	ナムコおやじ	16面
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	738,560	AMPボケ浪人	全面クリア 残り2
1943	2,618,810	VMX	16面やまと
フラックアタック	225,500	NMC	4面
リベンジオブDOH	1,228,850	EGA	全面クリア
ダブルドラゴン	93,560	あなたのわき毛に花いちもんぺ	ノーマル

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（1クレジット）	17,671,960	MGF NYA	全面クリア ヒット895
ラビオレプス（ノーマル）	1,745,100	TAYO CHAN	1コイン 全面クリア
ラビオレプス（エキスパート）	2,511,400	TAYO CHAN	1コイン 9面
モンスターランド	残りゴールド=5,412	MGF 河野	1コイン 全面クリア
ブラックドラゴン	2,425,850	MGF 河野	1コイン 全8面クリア
ワンダープラネット	10,247,980	TAYO CHAN	1コイン 全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,262,710	TAYO CHAN	1コイン 全9面クリア
クエスター	654,080	MGF NYA	1コイン 30面
☆ワードナの森	全面クリア	6名のみなさん	1コイン
フラックアタック	1,136,600	MGF NYA	1コイン 全面クリア

ウィルトークタイトー都城店　宮崎
宮崎県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ワードナの森	9,999,990＋α	AGF-DJ WIN	5万エブリ 全面クリア
ブラックドラゴン	2,610,100	N-YAN	全面クリア ベリーハード
☆オスカー	全面クリア	ATG·HYPER -SPECIAL!	ノーミス 全面クリア
R・タイプ	1,310,000	H·M	全2周クリア
☆ワードナの森	全面クリア	AGF-YAN	ノーミス ベリーハード
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,253,670	WIN	全面クリア
エアーウルフ	190,200	AIDS-ますみ 私は瀬口だ	面数不明
イグジーザス	1,014,190	WIN	2周目3面
銀河任侠伝	全面クリア	DJ/FM/SM/へんたい重信だ	ノーミス ハードランク
1943（2P）	4,110,000	H.M & WOLF	大和クリア モビ×3

ヤングパレスゲームセンター　沖縄
沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	2,406,170	えっくす	9面ノーマル 1コイン
スーパーリーグ	1,471,750	みつる	3試合8回ウラ 1コイン
スーパーリーグ	1,995,550	中華派 T.J シン	3試合7回ウラ 1コイン
R・タイプ	1,177,600	しびい	2-8
ドラゴンスピリット	897,690	NENE. CAT	全面クリア
1943（1P）	3,192,190	じょしちょあー	モビ×2 全面クリア
1943（2P）	4,261,490	しいびい & じょしちょあー	モビ×2 全面クリア
フラックアタック	580,900	M.M	ノーマル
SDI（2P）	13,441,320	えっくす & じょしちょあー	全面 パーフェクト
ダブルドラゴン	109,170	中華派 T.J シン	ノーマル

●今年は9月末に，六甲から修学旅行で長崎に来たついでに，当店まで足を運んでくれた3人組の高校生がいました。昨年は札幌から西条君たち2名が来てくれましたが，来年はどこから誰が来るのかな？ちなみに当店は観光コースとは正反対のところにあります(森田)。

★PC佐世保(長崎)

●この店ではノーマル設定を基本にしていますが，いろいろ書いていると（チャレハイの集計用紙の）備考欄じゃ書ききれないことが多いので，そちらで省略記号を作って統一して欲しい。

■担当：今月はやたら備考欄の狭さを指摘されてしまいました。当コーナーから毎月各店に送っているチャレハイ集計用紙は記入できる字数があらかじめ決められており，備考欄は12文字しか書けないんですよね。これに関しては，こちらでも何とかしなければいけないな，と考えておりまして，近いうちに備考欄の字数制限にもう少し余裕を持たせる予定です。

全面クリア→ALLとしたり，1コイン→1Cとしてはどうかという意見もあり，それもいいですね。他にもご意見・ご要望がありましたらどうぞよろしく。

★ウイルトークタイトー都城(宮崎)

●レインボーアイランドにもえろよ，M・BOY! FROM WIN

ベーマガより読者のみなさんへお知らせ

当誌では先月号より，今年あなたが最も良かったと思うビデオゲームの募集をしております。応募なさるかたは，ハガキもしくは当誌（11～12月号）添付の愛読者カードでお送りください。

■担当（見城こうじ）：最後になりましたが，当チャレンジ・ハイスコアコーナーの常連ハイスコアラーでもあり，東京のプレイシティキャロット巣鴨店の店員でもあった小川竜治氏(スコアネーム：ACU-EPS，HTL一久保恵美子，等)が，先日病気のためお亡くなりになりました。東京近郊で故人とつき合いのあったプレイヤーは多く，関係者に与えたショックは決して小さいものではありませんでした。僕も友達づき合いしていた1人ですが，ここで多くを語ることはしません。心からご冥福をお祈りします。

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

ＮＥＣ



ＰＣ－6601のモード５で，マシン語やマシン語のデータを「ユーザーエリアＡ」に入れようとすると「？FC error」がでます。どのようにすれば「ユーザーエリアＡ」が使えますか？

〔沖縄県那覇市・**当間正之13才**〕



ＰＣ－6601のモード５ではふだんは0000Ｈ～７ＦＦＦＨ番地にはＢＡＳＩＣのＲＯＭが割付けられています。

したがってユーザーエリアＡと呼ばれるＲＡＭはＲＯＭの裏にかくれています。ただし，書き込みはできるようになっていますので，実行する場合だけ（つまり読みだすときは）表にでてきてもらうようにしなければいけません。

さて，表にでてもらうためにはどうするかというと，Ｉ/ＯポートＦ０ＨにＤＤＨを出力すればＯＫです。そのときの注意として割込みを禁止しておいてください。これをしないと暴走してしまいます。

〔回答者：**Mr. 66**〕



ビデオアートボードを買いました。ベーマガ87年９月号に，スーパーインポーズは，ソフトで制御するとでていましたが，そのソフトについて教えてください。

〔東京都北区・**小川昭宏18才**〕



ビデオアートボードを使用してスーパーインポーズを行なうには，“ビデオアートボード・ペイントツール”（ＰＳ88－012－２Ｗ価格15,000円）というソフトが必要です。このソフトは，マウスを使用し自由に絵を描くことができます。

ボードのほうは，ＶＴＲ等からのビデオ入力にしておきますと，ビデオ出力端子からスーパーインポーズされた画面が，表示されますが，このスーパーインポーズされた画面を見るには，もう１台のディスプレイが必要となります。

〔回答者：**猫**〕



今度，ＰＣ－8801ＦＨを買おうと思っているのですが，ＦＨは家庭用テレビに接続できるのでしょうか？

〔東京都小平市・**溝口　憲13才**〕



ＰＣ－8801ＦＨを家庭用テレビに接続するには，専用アダプタが必要です。ＮＥＣからは，家庭テレビ用カラーアダプタ“ＰＣ－8044Ｋ”（価格13,500円）があります。このアダプタを使用しますと，家庭用テレビに接続可能です。

しかし，家庭用テレビの場合，解像度がパソコン専用のディスプレイより低いため，文字や図形がはっきり映らない場合があります。たとえば，文字の場合には40桁モードでないと，文字がはっきり識別ないことがあります。また，表示は200ライン表示のみとなりますので，400ライン対応のソフト（日本語ワープロ等）には，表示できないものもありますので，注意してください。

〔回答者：**猫**〕



ＰＣ－8801ＦＲを持っています。このパソコンを使ってパソコン通信をはじめたいと思っているのですが，どのようなものを用意すればいいのでしょうか？

〔埼玉県本庄市・**小松　忍14才**〕



パソコン通信をするには，ＲＳ－232Ｃを介して2台のパソコンをつなぎ通信を行なう方法と，モデムや音響カプラを使ってＰＣ－ＶＡＮ等（公衆回線を通して）にアクセスする２種類があります。

ＲＳ－232Ｃを介して2台のパソコンをつなぐには，ＲＳ－232Ｃのリバース・ケーブルが必要です。ターミナル・モードを使用するか，ＢＡＳＩＣの，“ＴＥＲＭ文”“ＣＯＭ文”を使ってプログラムを組みます。

公衆回線を使用して，ＰＣ－ＶＡＮなどにアクセスするためには，モデムまたは音響カプラが必要です。モデムや音響カプラと本体を接続するケーブルは，ＲＳ－232Ｃのノーマル・ケーブルです。

モデムは，電話回線に直に接続するので，レベル等の調整が必要となりますので，電話工事担任者の工事が必要です。

音響カプラは，電源コンセントにつなぐか，または，電池で動作します。ただし，音響カプラは，モデムとちがい手軽に使用できますが，デジタル信号を，音としてアナログ信号に変換しますので，周りの音を拾いデータ化けを起こすことがあります。

＊ＲＳ－232Ｃリバース・ケーブル
　ＰＣ－ＣＡ602（価格：7,500円）
＊ＲＳ－232Ｃノーマル・ケーブル
　ＰＣ－ＣＡ601（価格：7,500円）
＊パーソナル・カプラ
　ＰＣ－8268　（価格：48,900円）
＊モデム
　ＰＣ－ＣＭ201（価格：24,800円）
　ＰＣ－ＣＭ202（価格：43,800円）



ＰＣ－8801ＭＨで使用できるＣ言語はありますか？あるならそのメーカー名や価格などを教えてください。

〔三重県久居市・**井磧武志15才**〕



現在ＰＣ－8801シリーズで使用できるＣ言語は，下記に示す機種があります。

〈ＣＯＭＰＡＣ〉
●Small－Ｃ　コンパイラ
　価格 9,800円
〈ライフボード〉
●α－Ｃ　価格28,000円
●ＢＤＣ　Ｃ　ＣＯＭＰＩＬＥＲ
　価格60,000円
他

なお，こちらのソフトを使うためには，当社のＣＰ／Ｍ（ＰＣ88－104－２Ｗ価格38,000円）が必要です。

〔回答者：**けんちゃん！**〕



ＰＣ－8801シリーズに取り付け可能な外付フロッピーディスク・ドライブにはどのようなものがありますか？

〔大阪府枚方市・**小笠原義明15才**〕



ＰＣ－8001シリーズ／ＰＣ－8801シリーズで使用可能な，外付けディスク・ユニットは，Ｐ

《リスト1》BEEP音で音階を付けるプログラム

```
100 DIM NH$(16),NL$(16)
110 FOR I=1 TO 16
120 A=440*(2^((I-1)/12)) : N=2457.6/A*1000
130 N$=HEX$(N) : N$=RIGHT$("0000"+N$,4)
140 NH$(I) = LEFT$(N$,2)
150 NL$(I) =RIGHT$(N$,2)
160 NEXT I
170 '
180 READ I : IF I=0 THEN END
190 OUT &H77,&H76
200 OUT &H3FDB,VAL("&H"+NL$(I))
210 OUT &H3FDB,VAL("&H"+NH$(I))
220 BEEP 1
230 FOR X=1 TO 1000 : NEXT X
240 BEEP 0
250 GOTO 180
260 '
270 DATA 4,6,8,9,11,13,15,16,0
```

C－80S31K（価格108,000円）です。

PC－8001mkIIシリーズでは，本体の接続コネクタに直接接続可能です。

PC－8801mkIISR以降の機種では，インターフェース・ボードが必要です。

さらに，PC－8801mkIISR，FR，MRでは，PC－8801SR－01（価格9,800円）または，PC－8801－13(価格9,800円)が必要ですし，PC－8801FH，MHでは，PC－8801－13が必要となります。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q NECのプリンタの「PC－PR406LP」は，PC－8801シリーズに使用できますか？

〔兵庫県揖保郡・**横田　康14才**〕

A レーザー・プリンタPC－PR406LPは，PC－9801シリーズ，PC－8801シリーズとそのままで接続できます。

ワープロ・ソフト等を使用する場合は，プリンタの設定を，PC－PR406系に合わせてください。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q PC－98シリーズに，N－BASIC (86) ROM「PC－9807」を取付けて，N－BASICを使用することはできますか？

また，それ以外の方法でN－BASICを98で利用する方法はありますか？

〔兵庫県尼崎市・**安藤　崇15才**〕

A N－BASIC (86) ROM「PC－9807」を取付けられる機種は，PC－9801に限られます。それ以降の98シリーズ，E／F／M／U／VF／VM／UV／VX／XA／XLには，取付けることは，できません。

98シリーズで，N－BASICを使用するときは，DISK－BASIC(86)，PC－9838－UW／4W（価格7,000円）が必要です。また，このとき，BASICのシステムをnew on 1コマンドで，N－BASICに切り換えて使用します。

〔回答者：**8つの徳**〕

Q PC－9801VM2でサウンドボードを付けていないのでBEEP音しかだすことができません。そこで，BEEP音には音階がつけられないのでしょうか？

〔秋田県南秋田郡・**センベイ命17才**〕

A BEEP音の音程を変えるためには，インターバル・タイマ(μPD8253C）に対して，周波数の設定をすることにより可能です。

例として，ドレミファソラシド，と変化するプログラム(**リスト1**)を付けておきます。

〔回答者：**へそ**〕

カシオ

Q カシオから発売されているポケット・コンピュータの中で，グラフィックの使えるものにはどのようなものがありますか？

〔三重県阿山郡・**稲田定行16才**〕

A カシオのポケコンでグラフィック表示機能を持つ機種は，PB－1000，PB－1000C，PB－700，PB－770だけです。

プロッタ・プリンタに接続できるものだと，前記機種の他にFX－840P，FX－841P，FX－860Pがあります。

〔回答者：**妖怪屋敷稲妻ドクロ**〕

Q PB－100用のインターフェース「FA－3」の価格はいくらですか？

また，PB－100用のデータ・レコーダにはどのようなものがありますか？

〔福島県安達郡・**安斎智広14才**〕

A FA－3は，定価7,900円です

カセット・インターフェースとしては，FA－3の他にリモート端子のないタイプのFA－5（価格4,500円)，カセット・インターフェースつきキャラクター・プリンタFP－40（価格19,800円）などがあります（FP－40の場合はインターフェース・パックSB－42（価格5,000円)が必要です)。

データ・レコーダとしては，カシオ計算機からKR－10（価格9,800円）を発売しておりますが，市販のデータ・レコーダ，テープ・レコーダも使えます。

〔回答者：**妖怪屋敷稲妻ドクロ**〕

松　下

Q パナソニックから，新しいフロッピーディスク・ユニットのFS－FD1Aが発売されたそうですが，機能などを教えてください。

〔埼玉県鴻巣市・**大井康裕14才**〕

A 3.5インチフロッピーディスク・ドライブ，FS－FD1のインターフェースとドライブを一体化したものがFS－FD1A(価格39,800円)です。アンフォーマット時1MB両面ドライブの大容量で，付属フロッピーディスクにはA1ワープロ用JIS第2水準漢字フォントMSX－DOSが入っています。

また，FS－FD1，FS－FD1A共にMSX1，2パソコンで使えます。ただし，RAM64Kバイト以上でなければMSX－DOSは使用できません。

〔回答者：**BULUMA**〕

Q 僕は，FS－4500を持っているのですが，このパソコンに接続できるデータ・レコーダにはどのようなものがありますか？

〔鹿児島市・**鳥越正三12才**〕

A プログラム・レコーダ，RQ－8030（価格9,000円）をお推めします。パソコンとの接続にはオーディオ・カセット・ケーブル，CF－2501（価格1,200円）が必要です。

〔回答者：**BULUMA**〕

Q MSX用オーディオユニット「FS－CA1」で音符による入力はできますか？

〔埼玉県入間市・**田村　広13才**〕

A MSXオーディオユニット，FS－CA1（価格34,800円）はRAM32Kバイト以上のMSX1，2パソコンを拡張する周辺機器です。

CA1にはシンセサイザーなみの演奏が楽しめる内蔵ソフトが入っていますが，音符入力などさらに機能を加えて楽しみたい場合はミュージックソフト・スコアエディタを組み合わせてお楽しみください。

〔回答者：**BULUMA**〕



MSX2パソコンのFS-4700FのRGBコネクタは何ピンですか？

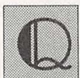
〔岡山市・**XYZ15才**〕



FS−4700F本体のRGB端子は21ピンです。RGBマルチケーブル，FS−VC1501〈1.5m〉（価格3,500円）または，FS−VC3001〈3m〉(価格4,500円）を使用してRGB21ピン端子付のTVと接続できます。

〔回答者：**BULUMA**〕

セ　ガ



レベルIII用ベーシックでグラフィック画面にVPOKE命令でドットを表示するにはどうすればいいのですか？

〔東京都府中市・**志永照匡16才**〕



セガのベーシックでは，テレビの画面をタテ256ドット，ヨコ192ドットに分割できます。CURSOR命令やPSET命令の座標では，タテ軸を0から255，ヨコ軸0から191の数値で指定します。VPOKE命令の場合は座標ではなく，画面左上を0とし右下を&H17FF（10進数の6143）としたアドレスで指定します。アドレスの配列はタテに8番地並べてからヨコに移ります。そして一つのアドレスには8ドットのデータが入ります。256ドットを8ドットで割ると32のブロックになります。タテのドットは192ですから192割る8で24ブロックになります画面全体ではタテ8（番地）×32ブロック×24ブロック＝6144ブロックになります。一つのブロックが一つのアドレスです。これをよく理解したら**例1**の命令を実行してください。

例1　VPOKE　&H380，&H80

&H380はアドレス，&H80はデータです。

SHIFT＋BREAKキーでグラフィック画面を見てください。画面に小さな点がでていますね。アドレス&H380に▨|||||||のデータを入れたからです。このデータはパターン命令のデータと同じように，左4ドット，右4ドットにわけて2進数で書き，16進数に直します。＆H80は，10000000（2進数）です。アドレスとデータの数値をいろいろ変えて試しましょう。データの数値は0から&HFFまでです。**リスト2**のプログラムはデータを変えた場合の例で，表示されたドットの位置を参考にしてください。**リスト3**のプログラムはカラーの付けかたです。カラーデータは&H2000番離れたところに入れます。ドットデータのアドレスとカラーデータのアドレスがちょうど&H2000加えた番地になっていますね。サンプルのプログラムの数値をいろいろ変えて実験して理解してください。

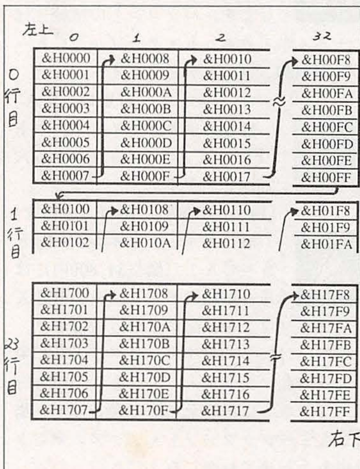
〔回答者：**セガ三千夫**〕

《リスト2》VPOKEテスト2

```
10 REM **** VPOKE TEST 2
20 SCREEN 2,2:CLS
30 VPOKE&H280,&HFF
40 VPOKE&H380,&H80
50 VPOKE&H480,&H01
60 GOTO 60
```

《リスト3》カラーの付けかた

```
10 REM **** VPOKE-C ****
20 X=336
30 SCREEN 2,2:CLS
40 VPOKE X,1
50 VPOKE X+1,3
60 VPOKE X+2,7
70 VPOKE X+3,&HF
80 VPOKE X+4,&H1F
90 VPOKE X+5,&H3F
100 VPOKE X+6,&H7F
110 VPOKE X+7,&HFF
120 REM
130 FOR N=0 TO 3
140 VPOKE &H2000+X+N,&H4F
150 NEXT N
160 FOR N=4 TO 7
170 VPOKE &H2000+X+N,&H8F
180 NEXT N
190 GOTO 190
```



〈第1図〉SEGA BASICレベルIIIのVRAMアドレス



今，セガマークIII＋SK1100＋SKIIIBASICをつなげています。このシステムでVGMを楽しみたいのですが，音が長くなったり，テンポが速かったり遅くなったりでむちゃくちゃになってしまいます。どうすればいいのでしょうか？機械語を使わなければいけないのでしょうか？

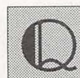
〔愛知県豊橋市・**八木　勝16才**〕



機械語を使う必要はありません。ベーシックだけで十分です。八木君のプログラムを見てみないとどのようなことで困っているかわかりませんが，**リスト4**のプログラムを参考にもう一度チャレンジしてください。

リスト4のプログラムは，周波数を全部DATA文にしています。DATAの中にとんでもなく大きな数字がありますが，これは音がでませんので休止符に使っています。音符の長さはFOR−NEXT文で決めます。とりあえず，簡単な曲の何小節かを周波数にして，**リスト4**のプログラムのDATAと入れ換えてみてください。ベーシックでは，ある程度の制約がありますから，すべての曲ができるとはかぎりませんが，努力してみてください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕



セガMKIII用の連射ユニットは，他のアタリ仕様のジョイスティック・ポートを持つパソコンにも使えますか？

〔北海道札幌市・**早川俊彦14才**〕



残念ながら使えません。セガの連射ユニットは機械的な構造ではなく電気的に連射させていますので，指定以外の機種では使えません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕



セガから発売されている「F型ジャック」,「RFコード」,「エクステンションコード」とはどのようなものなのですか，教えてください。

〔新潟県小千谷市・**和田良司**〕

《リスト4》サウンド文を使ったサンプル・プログラム

```
10 REM **** SOUND ****
20 RESTORE
30 READ A,B,C
40 IF A=-1 THEN 90
50 SOUND1,A,15
60 SOUND2,B,15
70 SOUND3,C,15:FORN=0TO50:NEXTN
80 GOTO 30
90 SOUND 0
100 DATA 131,262,523,165,330,659,196,3
92,784,165,330,659,50000,50000,50000,1
31,262,523,220,440,880,247,494,988,500
00,50000,50000,50000,50000,50000,247,4
94,988,220,440,880,196,392,784,165,330
,659,196,392,784,165,330,659,131,262,5
23,-1,-1,-1
```



「F型ジャック」はいろいろなところに使われていますが，身近なものでは，20インチ以上のテレビのアンテナ端子に使われています。形状は差し込み式になっていますので，アンテナの取り付けが簡単です。セガMARKⅢのスイッチ・ボックスのアンテナ側の端子がそれです。

「RFコード」はテレビゲームからスイッチ・ボックスに接続するコードです。RFとは英語のラジオ・フリケンシー（ラジオ周波数）の頭文字です。

「エクステンションコード」とはコードが短いときに継ぎ足す延長コードのことです。いろいろな使いかたがあります。

〔回答者：セガ三千夫〕

シャープ(MZ)



MZ－2000でBASICのコピーを説明どおりにやってみたのですが，おもうようにコピーができません。どうしたらいいのか教えてください。それからもう一つ，⬆，⬇，⬅，➡のだしかたを教えてください。

〔和歌山県伊都郡・森本和樹13才〕



BASICのコピーについては，マニュアルやちらしなどで紹介している方法でまちがいなく可能です。どうして思うようにコピーができないのか，ご質問の内容だけではよくわかりませんが，ここで，コピーの方法を書いた資料などを持っていないかたもいるかもしれないので，資料(マニュアルなど)に基づいて説明したいと思います。

★MZ－2000用　TAPE－BASICのコピーの方法について

1)BASIC（MZ－1Z001)を本体の電源を入れ起動します。

2)READYの表示がでて，ローディングが完了したら，MONコマンドを実行します。具体的には，

MON☑

＊■　という状態になります。

ここで，モニタ・コマンドの『M』コマンドを使用しメモリ（モニタ）の内容を変更します。

＊M☑

M－ADR.$■　となりますので，0289と入力します。

0289　2A　■　の状態になります。

ここで　21☑

00☑

80☑　と2桁の数字だけを入力していきます。

画面には，変更する番地とそのデータが表示されてきますが，入力するのは，上の三つの数字だけです。

つぎに，同じように，変更するわけですが，番地がちょっとはなれているのでS☑と入力して，再度，変更する番地を入力します。Sというのは特別意味はないのですが，16進数で扱う0～9およびA～F以外のキャラクタであればかまいません。この際，余計なことを考えず，素直に，S☑と入力しておいてください。

先ほどと同じように，

M－ADR.$■　と聞いてきますので，

02B9　2A　■　の状態で

21☑

00☑

80☑　と入力します。

ここで，データを修正する作業が終了しましたので，SHIFT＋BREAKキーを押します。

3)ここで，モニタ・コマンド『L』を使用して，再度BASICをロードします。具体的には，BASICが完全に巻きもどされていることを確認し，セットします。L☑と入力すると，ファイル・ネームを聞いてきますが，そのまま何も入力せず，☑キーを押してください。

4)BASICのロードが完了すると画面の表示状態が変わります。ここで，カセット・デッキのBASICのテープをコピーしたいブランクのテープと入れ替えます。ここで注意しなくてはいけないのは，使用するブランクのテープがちゃんと巻きもどされているか，書き込み禁止のツメが折られていないか（もし折れている場合は，セロテープでもはっておいてください）を確認してください。

確認した上で，モニタ・コマンド『J』を使用します。

具体的には，J☑と入力すると番地を聞いてきますので01B5☑と入力します。これで，コピーを開始します。完了したら，BASICのコピーの完了です。

第2番目の質問ですが，⬅，➡，⬆，⬇のカーソルの表示方法ですが，一つ便利な方法がありますので，紹介します。

BASICを起動し，コマンド待ちの状態で，

POKE$23，$01　☑を実行します。

$01は，ASCIIコードでそれぞれ，

⬇　→01

⬆　→02

➡　→03

⬅　→04　に対応しています。

このあとで，キーボードのテンキーのところにある00キーを押して見てください。画面には，⬇0が表示されます。0の文字も変更したいときは，同じく，

POKE$24，$01☑と実行してください。00キーを押すことにより⬇⬇が表示されます。

このキーボードの00の変更は，カーソル以外のASCIIコードも変更可能です。一度試して見てください。

〔回答者：MZいちばん〕

シャープ(X1)



カラー・ビデオ・プリンタ（CZ－6PU1)で使えるインク，用紙について考えてください。

〔東京都世田谷区・近藤法夫16才〕



カラー・ビデオ・プリンタCZ－6PU1には，専用のシートインクをご使用ください。

- **シートインク・セット**
  GZ－Y100（100枚分）価格9,000円
  GZ－Y50（50枚分）　価格5,500円
- **ハガキシートインク・セット**
  GZ－X20　（20枚分）価格3,500円
- **OHPシートインク・セット**
  GZ－Z20　（20枚分）価格3,500円
- **白黒シート**
  GZ－W100（100枚分）価格1,500円

〔回答者：多田太郎〕



よく市販のゲームソフトに「X1turboシリーズ用」と書いてあるものがありますが，X1turbo II，III，Zで使うことはできないのですか？

〔千葉県市原市・六串知己12才〕



X1turboシリーズ用と明記しているソフトウエアは，X1turbo II，X1turboIII，X1turbo Zでもご使用いただけます。

ただし，2Dタイプのソフトウエアの場合，X1turboIII，X1turboZの場合，コンピュータ本体前面のスイッチを2Dにする必要があります。

また，逆に2HDタイプのソフトウエアの場合，X1turbo，X1turboIIでは，フロッピーディスク・ドライブCZ－520Fが必要です。

〔回答者：多田太郎〕

Q シャープのカラーディスプレイ・テレビ「CZ－820D」にツインファミコン接続できますか？その際，アンテナを接続しなくてもいいのですか？

〔静岡県富士市・渡辺高章12才〕

A CZ-820Dは，ビデオ入力端子も持っていますので，ツインファミコンを接続することができます。その際，アンテナが接続されるかどうかは関係ありません。

〔回答者：多田太郎〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

エプソンから低価格のパーソナル・モデムを2機種新発売

セイコーエプソンから，1200bpsのパーソナル・モデム「SR-120S（価格29,800円）」，「SR-120MC（価格27,800円）」が発売されました。

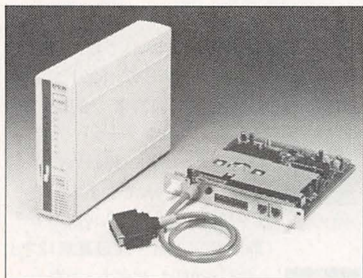
SR-120Sは，RS-232Cインターフェースを持つパソコンに使用できるNCU内蔵のパーソナル・モデムです。300bps/1200bpsの二つの通信速度を持ち，ヨーロッパで使用されている「CCITT V.21/V.22」，アメリカで使用されている「Bell 103/212A」の2大規格に準拠しているので，ワールド・ワイドなパソコン通信が楽しめます。

さらに，オート・ダイアル，リダイアル，オート・アンサーなど，機能面でも充実したモデムと言えるでしょう。

もう一方のSR-120MCは，EPSON PC-286シリーズ，NEC PC-9800シリーズ(98XA，LTを除く）の専用カード型モデムです。パソコン本体のオプション・スロットに差し込むだけで，120Sと同等の機能を使ったパソコン通信が可能です。

パソコン通信を今からはじめようと思っている人にとっては，うってつけのモデムですね。

問い合わせ先：〒392 長野県諏訪市大和3−3−5 セイコーエプソン㈱ 広報課「マイコンBASICマガジン」係



▲SR-120S, SR-120MC

TDKから5インチFDドライブ用ヘッド・クリーナーを発売

キミのパソコンのFDDヘッドはきれいかな？と言ってFDDヘッドは外からは見えないのでわかりませんね。この見えない部分のヨゴレが曲者で，ディスクがLOADできなくなったり，ひどいときは大切なディスクを壊してしまったりすることもあるんです。

TDKからこのほど発売された湿式FDDヘッドクリナー5FC-W1（価格2,500円）はヘッドの汚れを取りのぞき，大切なディスクを保護します。

このクリーナーには，やさしいヘッドタッチのポリエステル・クリーニング・ディスクを採用，定量ふきだし式スプレーをふきつけ，わずか10秒間で，す早くクリーニングできます。

パソコンのメンテナンスにはかかせない商品ですね。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋1−13−1 TDK㈱ 経営企画室広報課「マイコンBASICマガジン」係



▲TDKの5FC-W1

C&Bよりパソコンと合体するニューテクビデオを発売

C&Bよりパソコンに接続できるビデオデッキ「Com Vi（VC-S20C 価格295,000円）」が発売されます。

このビデオは，シャープのSVHS・Hi-Fiビデオにパソコン用インターフェースを取り付けた，新しいタイプのビデオです。

Com Viは，パソコンからビデオの機能をコントロールできるので，ビデオ画面とパソコン・データをお互いにリンクできるのです。従って，パソコンからビデオテープの映像のランダム検索や両画面の組み合わせなどが簡単にできます。その他にも映像データベース・ソフト「P-BANK（ピクチャー・バンク 価格198,000円）」を使用すれば，文字データと映像データを保存でき，データベースとして使用できます。

もちろん，SVHSですので，ビデオソフトなども高画質・高音質で楽しむこともできますよ。

問い合わせ先：〒110 東京都台東区東上野3−16−5 サンク・ユービル3階 C&B「マイコンBASICマガジン」係



▲Com Viの組み合わせ例

キャリーラボよりPC-98用パソコン通信ソフトを発売

キャリーラボでは，PC-8800シリーズ用で好評を博したパソコン通信ソフト「JETターミナル」のPC-9800シリーズ（LT/XA/XLを除く）版を発売します。

このソフトは，ファンクション・キー&メニュー方式で，簡単に操作できます。主な機能は，パラメータ設定，アップ/ダウンロード，オートログイン，通信記録機能，BBS局256局登録など多彩です。ボーレートは300〜9600bpsと幅広く使用できます。

また，高速エディタを内蔵していますので，文字列複写/削除，文字列検索などの編集機能も豊富です。

さらに，日本語フロント・エンド・プロセッサ「JET-CORE」も付属。これにより連文節先読み変換で日本語でのオンライン書き込みも思いのままです。

このJETターミナルは5インチ，3.5インチの2DDディスク2枚組で，予価9,800円です。

問い合わせ先：〒862 熊本市大江6−25−25 ㈱キャリーラボ「マイコンBASICマガジン」係

第2回 J&P S.M.H.アミューズメントフェアー開催！

またまたJ&Pが，多数のソフトメーカー，ハードメーカー，出版社の協力を得てJ&P渋谷店，町田店，八王子店の合同企画による〝第2回 J&P S.M.H.アミューズメントフェアー〟を開催します。

内容は以下のとおりです。

●J&P トライアングル・チャレンジ

J&P3店をまわり，1万円分の商品を買うと，J&Pメンバーズカードの登録および，メーカー〈オリジナル〉グッズの袋ずめをプレゼントをします。

●各ソフト・メーカーのイベント

この冬話題を呼ぶ有力ソフト・メーカーのフェアが，この間に集中して店頭は大パニック!!超話題作，超最新作などが山積みされメーカーが直接ユーザーに対応します。

（予定参加メーカー）

ブレイングレイ，日本ファルコム，T&Eソフト，日本テレネット，NCS，アートディンク，デービーソフト，リバーヒルソフト，ゲームアーツ，システムソフト，コナミ，GAM，電波新聞社etc.（順不同）

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区道玄坂2−28−4 J&P渋谷店 ☎03−496−4141 担当：平田

〒194 東京都町田市森野1−39−16 J&P町田店 ☎0427−23−1313 担当：本間

〠192 東京都八王子市旭町1－1　八王子そごう7Ｆ　Ｊ＆Ｐ八王子店　☎0426－26－4141 担当：相田まで。

東海地区で今年最後の山下章先生のトーク&サイン会開催！

いよいよ山下章先生のトーク＆サイン会も今年最後になりました。

夏休み中の８月25，26日の２日間，名古屋駅前のパソコン専門店テクノ名古屋でゲストにＴ＆Ｅの内藤先生を迎えイベントを行ないましたが２日間で何と800人が参加して盛りあがりました。

参加したみなさんからぜひ年内にもう一度やってほしいというハガキがベーマガ編集部にたくさんきました。そこで，場所を提供してくれたテクノ店さんの好意で再び実現することになりました。

今回のイベントは山下章先生の『チャレンジパソコンAVG＆RPGⅢ』発刊にまつわるおもしろい話や人気ゲームの紹介のほかＴ＆Ｅソフトから発売されたハイドライド３の必勝法などをプログラマーの内藤さんをまじえての対談など盛りだくさん。また，今回は地元のソフトハウスのマイクロキャビンの方々も参加され，新作ソフトの「セイレーン」の紹介をしてくれます。

前回のイベントではミュージック・プログラムでおなじみのYu-You先生の飛び入り参加もありましたが今回も期待していてください。

会場では出版物の他，ソフト，キャラクター・グッズの即売を行ないます。

期日　12月５日(土)
場所　テクノ豊橋　特設会場
時間　午後２時より
電話　0532－52－1231

期日　12月６日(日)
場所　テクノ名古屋４Ｆイベントフロア
時間　午前11時より
電話　0532－52－1231

山下先生も参加する九十九電機「わんさかバザール」が開催されるゾ!!

九十九電機は，今回で第3回をむかえる恒例のSHARP「わんさかバザール」を開催します。今回のバザールは，11月１か月間のロングラン。ウィークエンドにはたくさんの催しものが予定されています。

催しものの内容は以下のとおりです。

●part 1「オープニング＆Ｘ68000の世界」
11月７日(土)，８日(日)

初代Ｘ１から最新鋭機X68000までのシャープＸファミリーのパソコンを一堂に展示し，一目でＸ１の歴史を見ることができます。また，同時に「スペースハリアー」をはじめとするＸ68000のソフトを紹介し，最新鋭パソコンの魅力を十分に体験できます。

●Part 2「ザ・ゲーム＆ミュージック」
11月14日(土)，15日(日)

みなさんおまちかねの山下章先生の講演会が開催されます。当日は，「チャレンジパソコンAVG＆RPGⅢ」が発売された直後なので，ゲームの話はもちろん，開発インタビューなどで聞いた裏話などおもしろい話しが聞けることうけあい!!

また，本誌のＶＧＭコーナーでおなじみのYu-You先生もやってきます。

同時に「わんさかソフト市」も開催しています。

●Part 3「わんさかセミナー」

11月21日(土)「コンピュータ・ミュージックの世界」…コンピュータ・ミュージックの実演を行ないます。

11月22日(日)「コンピュータ・アートの世界」…グラフィック・デザイナーの倉嶋正彦氏を迎え，ＣＧのテクニックを実演。

11月23日(月)「シャープファンの集い」…みなさんおなじみのDr.パソコン宮永好道氏を囲んだシャープファンのコミュケーション広場。

(※注：いずれも第１回目 AM10：00～，第２回目 PM2：00～)

●Part 3「わんさか特価市」
11月28日(土)，29日(日)

シャープのマイコン，ワープロ，周辺機器がとにかく安い!!

会場はツクモサービスセンター3階です。パソコンファンのキミ!!　ぜひ行ってみよう!!

問い合わせ先：〠101 東京都千代田区外神田１－９－９　九十九電機㈱　☎03－251－9955

デンパ・ペンタンのキャラクター・グッズ取扱い店2店誕生！

①ゲームイン大学院

京王線と井の頭線が交差する明大前にこのお店はあります。

ゲーム・センターとしてオープンしてから１周年を迎え，親子で楽しめるようにと，子供達に人気の高いデンパ・ペンタン・キャラクター・グッズの販売をはじめました。

広い店内の一角にあるこのコーナーは好きなグッズを気軽に選べるようになっています。

営業時間は午前10時からで，年中無休でやっています。ゲームファンのキミ！ぜひ一度遊びに行ってみましょう。

問い合わせ先：〠156 東京都世田谷区松原１－36－７　ゲームイン大学院　☎03－323－5534

②マンガ王

東京都八王子市，ＪＲ八王子駅の近くあるコミック＆アニメーション・シティ・まんが王にデンパ・ペンタン・キャラクター・グッズ・コーナーができました。


▲ゲームイン大学院


▲マンガ王のペンタン・コーナー

店内は，コミック本やキャラクター・グッズ等がところ狭しと並べられています。ペンタンのコーナーでは新作「ドラゴンスピリット・テレフォン・カード・セット」などの人気のグッズがいっぱい展示されています。

また，これ以外にも新作グッズの予約や展示商品以外の商品などの取りよせもできますよ。

営業時間は午前10時～午後９時です。

問い合わせ先：〠192 東京都八王子市東町１－６　サカキビル２階　まんが王　☎0426－45－9121

DEMPA／ペンタン キャラクター・グッズ・アイデア募集中!!

毎月，新しい商品を登場させ，ゲームファンの心を楽しませているDEMPA/ペンタンが，キミたちのアイデアを大募集しています。

「ボクの好きなキャラクターのゲームグッズはできないかなぁ～」なんて，毎月期待をしているキミ。キミのアイデアを今スグ送ってください。

キャラクター名と，どんなグッズを作ってほしいのかをハガキに書いて送ってください。送ってくれた人の中から抽選で５名のかたに，「ドラゴンスピリット」，「イシターの復活」，「ワンダーモモ」のテレホンカードセットを３点を１組でプレゼントします。

かっこいいもの，かわいいもの，楽しいもの，便利なもの…。なんでもいいからたくさん送ってください。今年中には応募の中から商品化されるものがきっとあるよ。

なお，しめ切りは11月20日です。

送り先：〠141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社　出版販売部「グッズアイデア募集」係

お楽しみプレゼント⑫

①エニックスより，かっこいい『ジーザス』のポスターを50名のみなさんに。
②日本ファルコムより，『ロマンシア』のステッカーを2枚1組で100名のみなさんに。
③DEMPAマイコンソフトより，X68000版『スペースハリアー』の超特大ポスターを10名のみなさんに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン(メーカー名，機種名) ⑧希望の商品名を書いて12月8日(消印有効)までに，
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版「マイコンBASICマガジン」編集部 「お楽しみプレゼント⑫」係までお送りください。

〈10月号プレゼント当選者〉

①スーパーレイドックのポスター
福岡市春日市・**山村博之**さん他2名のかたに。
②大戦略マップコレクション・カレンダーカード
三重県桑名市・**伊藤祐逸**さん他4名のかたに。
③ウルティマⅣのテレホン・カード
岐阜県養老郡・**萩永敏之**さん他4名のかたに。
④カプコンのTシャツ
1943のTシャツは，茨城県新治郡・**加藤一郎**さん他4名のかたに。ストリートファイターのTシャツは東京都板橋区・**村岡志郎**さん他4名のかたに。

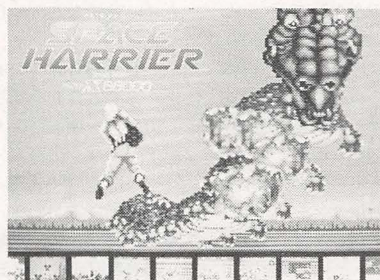
以上のように決定いたしました。なお，お名前を発表していないものに関しては，発送をもって発表に変えさせていただきます。 （編集部）



◀ジーザスのポスター



◀ロマンシアのステッカー



◀X68Kスペースハリアーのポスター

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ
今月の出題者は **影さん!**

★今月の問題

今月は，季節もあっという間に冬になってしまいましたね。外が寒いからって，こたつの中に入ってファミコンばかりやっていないで，たまには外にでて思い切り遊びましょう。

さて，今月のスーパー・クイズに行きましょう。今月号のスーパーソフト・コーナーでも紹介したように，今年も，ビデオ・ゲーム界の最大のイベントが開催されました。

今年のこのイベントでは，昔のゲームにアレンジを加えた，リメイク・ゲームがやけに目立っていたようです。「パックマニア」，「ギャラガ88」「SRD」など，ビデオゲームの世界にもとうとうレトロブームが巻き起ったようです。

そこで問題です。日本アミューズメント協会が主催して，毎年10月に行なわれるこのショーの名前はいったい何だったでしょうか？つぎの三つのうちから選んでください。

①AMショー
②マイコン・ショー
③PMショー

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。

★11月号の正解

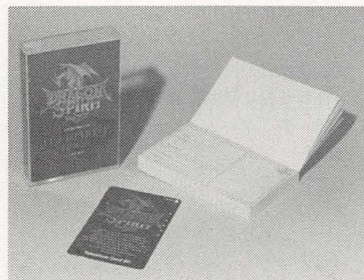
①ヘビーウエイト・チャンプ

★10月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は③デバッグでした)。
青森県北郡・**太田泰孝**／兵庫県神戸市・**丸山篤郎**／東京都練馬区・**高橋暁人**／長野県佐久市・**小林恭二**／愛知県名古屋市・**山本昌之**／愛知県大治町・**石川広明**／石川県小松市・**中出　勇**／京都市・**西村和記**／長崎県北松浦郡・**本山博信**／福岡県北九州市・**榎本貴次**

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供の新製品「ドラゴンスピリット・テレホン・カード・セット」5名のみなさんにさしあげます。カセット・ケース，メモ，テレホン・カードのかっこいい3点セットです。



★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思われる答の番号にマルをつけてください。

ハガキに住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろんOFコーナー等を書いてもいいですよ。

●しめ切り：12月8日必着
●正解の発表：1月号(12月8日発売)
●当選者の発表：2月号(1月8日発売)

ファルコム㊎新情報



KONAMI

KONAMI NEWS STATION

NEW SOFT　MSX

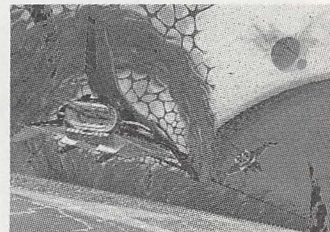
サラマンダ急接近

═12月23日ついに発売です═　必・予約

必携ソフト その1

MSXのサラマンダはアーケード版・ファミコン版をはるかにしのぐ最強版だ!!

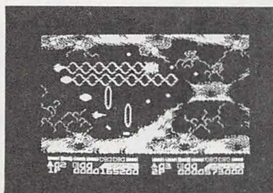
①なんと!オリジナル・テレホンカードがついて￥6,800
②もちろん!SCC搭載で抜群のサウンド
③2P同時プレイ、2P途中参加プレイ可能
④MSX版オリジナル・ステージ、オリジナル・キャラクター満載
⑤シミュレーション性あふれる戦略モード

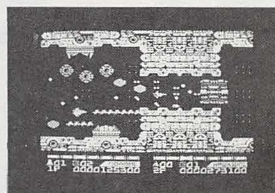


とにかく早くプレイしたい!
こ・ん・な・画・面・だ。









これでは納得いかないっていう人は，これ!!

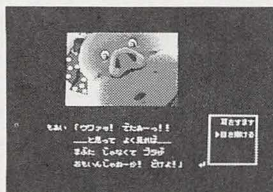
発売前の **ゲーム大会開催**……必・参加………全国約58ヶ所で行われます。
くわしくは広告ページを見てください。

ファン待望!!

コナミはアナタを裏切りません。

必携ソフト その2

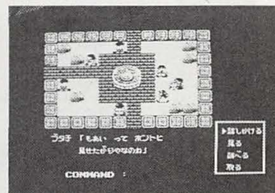






バラエティ豊かな画面。
もちろんグラフィックは抜群!





シャロム～魔城伝説完結編～

ついに発売!主人公はアナタです。
バラエティ豊かな画面。もちろんグラフィックは抜群!
12月中旬〝2メガ〟￥5,980で発売デス。

コナミファン Q&A

Q　F1スピリットでエンドデモはどうすれば見られますか?

A　F1最終戦で1位になると見られるのですが…ムリな人は，はじめのセレクト画面でINPUT PASSWORDをセレクトして〝MITAIYO ENDDEMO〟と入力すると，エンドデモになります。

速報

ネーム入り ライセンスカードがもらえる

★グラディウス2 ゲームコンテストは11/15〆切りです。はやく送ってくださいネ。まだ，まにあうっ!!

★「コナミフェア1987」開催!!
11月15日大阪(近鉄劇場)，11月22・23日東京(原宿竹下口)コナミの新作の発表やコナミの音響開発部によるライブ演奏など様々な企画が予定されてます。
くわしくはテレホンサービスで!!
東京　03－262－9110　大阪　06－334－0399

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

特集！プラジェータ

西暦1990年青少年の間に大流行したプラジェータ競技。小型ロボットを頭に装着するヘッドセットと小型外部コンピューターのキーボードによって繰作し，小型ロボット同士を格闘させるゲームのことである。その競技は全国主要都市14か所にある競技場（アリーナ）で行なわれる。

君も各都市のチャンピオンを倒し，全国覇者を夢みるひとりとなって旅立とうとしていた。そんな君のもとにナゾの男があらわれる。プラジェータ競技の裏で巨大な陰謀が渦まいている。そしてそれをあばくために協力して欲しいとのことだった。陰謀の核に近ずくためにも，君は勝ち続けなくてはならない。さあ出発だ！

特別にプラジェータのシステムをおしえちゃうぞ！

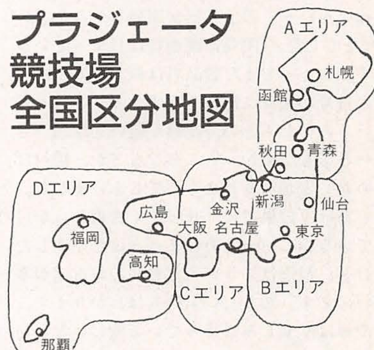
まずプラジェータは，ベースキット，パワーユニット，装甲パーツ，トランス，武器にわかれているんだ。

ベースユニットっていうのはいわゆるロボット本体。最初はノーマルなんだけどこれは，ほとんどパーツがつけられないんだ。だからうまく戦って賞金をかせいで最初に買うのが，このベースキットだ。でも何種類かあって，そのベースキットが持っている性能によってつけられるパーツの数が限られているんだ。フル装備できるベースキットを早く買うためには賞金をためながら1ランク上のベースキットを早めに手にいれることが必要だ！

パワーは一度に与えるダメージの大きさが変わるし，装甲は，敵からのダメージを軽減してくれる。トランスは，スピードUP，武器は相手の動きを止めたり，電撃でダメージを与えたりできるんだ。

装備を決めたならあとは君の腕しだい。

プラジェータ競技場全国区分地図



各エリアごとにチャンピオンがいるので，そのチャンピオンを倒して，はじめてマルスへの挑戦が得られるのだ。そして，君を待つ意外な真実が……。

エニックス展

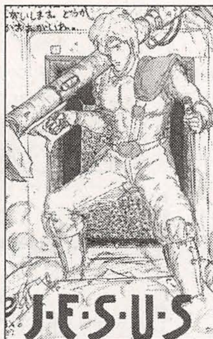
今回は，ジーザスのイラストを集めてみました。それぞれ個性的な速雄とエリーヌです。



静岡県　もずくん



東京都　岡田登くん



千葉県　絵夢衛巣越樟くん



山口県　伊藤由美さん

おれにも言わせろ

おたずねします。私，シッタールと申す者，道に迷ってしまいました。修羅界へはこの道でよろしいのでしょうか。



◀福岡県　GANZY君

A修羅界ですか？　この道をまっすぐ行ってつきあたりを右に曲がると菩提樹があるからそれを左に曲ると入口があります（ないない)。

お手紙下さい。

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディやエニックスのキャラクターを使ったショート・ストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドンドンだしてくださいね。

採用分には，エニックス・グッズをプレゼントします。

編集後記

なんやかやと日々を送っているうちにもう11月なんですよね〜。今年もあと2か月たらず，なんか月日のたつのが早いですね。でもエニックスからはこれから新作が続々登場です。ウイングマンスペシャル・プラジェータ，そして，ファミコンのドラゴンクエストIIIどれも魅力満点の新作ですので，期待してまっててね！

ペコ＆ポコ

SPSスピリッツ

〠960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

どぉも～。やってまいりました，今月もＳＰＳスピリッツのお時間です。

季節はシットリ落ち着く秋，食欲の秋，いややっぱりパソコンＢＯＹ諸君にとっては，なんといっても「イシターの秋」ですよね。もう解いたとかハガキも届いていますが，じっくり秋の夜長浸れるゲームに最適です。

突然話しは変わります。この原稿を書いている最中に電話がありました。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Ｘ68000のユーザーさんのようです。「ちゅいんびー」の他に何か開発してるかとのことでした。「開発は確かにはじまっています。ちょっとまだ製品名は教えられません。来月号の雑誌には載りますから」と言っているのにしぶとい。沈黙が続いたうえ「どーしてもだめか，そこをなんとか，絶対だめか」とかなりせめられてしまいました。

あげくの果てに「せっかく青森からかけているのに……」あれまっとは思いましたけど，最近はこういった質問のお電話が多いのです。知りたい気持ちはわかります。やっぱり楽しみに待っていて欲しいなというのが本音です。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

今月号で何を書こうか迷っていたときにこの電話，ネタにしてもぉしわけないっ!! わっかりました。この場をかりましてお教えしましょう。

X68000「ツインビー」開発順調！それから……

毎度おなじみの「ツインビー」こちらは開発のほうは順調です。ぽののけ主任のディスプレイには色とりどりのキャラが動いております。お話しによりますと，発売は年内中には何とかなるだろうとのことです。楽しみにしててね。

さて，青森の君も沖縄のあなたも注目！「ダーティすだ」がただ今開発していますＸ68000の製品とは，あのアーケード版の移植，ブロックくずし，またの名を「アルカノイド2」と申します。もうゲームができるんですよ。ちょっくら拝見させていただきましたけど。さすがＸ68000ですね，きれいです。(当社比)凝ってますし，やりがいのあるゲームだと思います。こちら発売日は年末だそうです。

それともう1本，この後にあるんです。期待してまちがいなし！やっぱ「アレ」しかないもんねー，主任！

ごめんね！イシター移植情報

そぉだそぉだ「イシター」ですが，先月号で移植予定の変更ということでお知らせしたのですが，X1 turbo版が抜けていることで，お問い合わせがたいへん多く，正直言って現在PC-9801版の開発もちょっと遅れているため，ＦＭ版は年内にできるかどうか，またX1 turbo版は来年以降になるかどうか，まだ見とおしつかずということで記載しなかったわけです（あくまでも予定ですのであしからず……）。

……ここまではＳＰＳの紅一点
アッコちゃんでした……

棋太平だって負けちゃいない！

さあ，とうとう私の出番がやってきました。今まで秘密のベールに包まれていた私，大五郎とっつぁんこと新人営業マン大和がＳＰＳ情報を担当します。

まず，アッコちゃんがお話した情報の他にもう一つあるんですね～。

知る人ぞ知る，その名も「棋太平」なんです。あれ，ずーと発売していたのでは？はい，それは８ビット版でしょ。今度発売になるのは16ビット版です。つまり，PC-9801シリーズ，ＦＭＲシリーズで発売するのです。今まで遅れに遅れて「棋太平」ファンの皆様，申しわけございませんでした。やっと日の目を見ることができるようです。発売は12月下旬を予定しております。じゃ，もう少しくわしく説明しますね。

★８ビット版とどこがちがうか……

1．なんといってもコンピュータの考える時間が短いので，ゲームをやっていても待ち時間が少ない！８ビット版棋太平で一番多かったクレームを解消できます。

2．時間が早くなったぶん，今までより数手先を読むことができる。

と，こんなところですかね。とにかく期待しててください。

★発売予定機種

PC-9801シリーズ　　PC-98LT
FMR-30/50/60

この中でPC-9801シリーズとFMR-50が今年12月下旬に発売になります。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

ふう…，一気に書いてしまいましたが，これからもどんどん大五郎やアッコちゃんがＳＰＳの情報をお知らせしますので，毎月必ず目をとおしてくださいね。おねげぇしますだ(お願いします)。みなみなさま，来月号で，またお目にかかりましょう。

お便りありがとう！



▶岐阜県可児市・片桐英俊



▶静岡県浜松市・阿武正喜



▶千葉県野田市・ピカたろう



▶愛知県中島郡・佐藤容規

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

「ハイドライド3」その後…………

どもっ!! 天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

先月のハイドライド3レポートはいかがでしたでしょうか? あれ以来，みなさんからの問い合わせの電話や手紙が，ホント………山のように押し寄せてきて，T&E営業部はパニック状態なのです。

んで，お願いなんですけど，ハイドライド3に関する電話でのお問い合わせは，できる限り避けるようにしてください。みなさんにお伝えできる最新情報は，すべてテレホンサービス(☎052-776-8500)でお知らせしていますので，それ以上のことについては，直接電話をいただいてもお答えすることができません。その他，テレホンサービスでは，移植情報やイベント情報も流しておりますので，ぜひご利用ください。

◇

よーやく本題です。まずは前回，私の説明不足で理解していただけなかったハイドライド3の移植について，再度解説させていただきたいと思います。

とりあえずハイドライド3を移植して動かすには，500キロバイト以上のメモリが同時使用できなくてはいけません。下記に記されているものは，PC-88版でのメモリ構成ですが，単純に計算しただけでも735キロバイトのメモリが必要であることがわかります。

●メイン・プログラム	72K
●グラフィック・データ	262K
●BGMデータ	20K
●MAPデータ	236K
●メッセージ・データ	30K
●デモ・プログラム	115K

ところがPC-88では，メインメモリ68キロバイトとディスク側のメモリ4キロバイトを合わせても，72キロバイトにしかなりません。では，どうやってハイドライド3を動かしているのでしょうか?

じつは，PC-88版では，必要に応じてプログラムやデータを，随時ディスクから読み出す仮想メモリのテクニックによって，解決しています。しかし，1画面スクロールごとに，MAPデータがディスクから読み込まれるわけですから，その度にゲーム進行やBGMがストップしていたのでは，ゲームになりません。

幸い，PC-88のディスク装置には，Z-80 CPUが搭載されているので，ディスクからデータを読みながら，画面スクロールをさせBGMも止まらない………という芸当がこなせてしまうわけです。

ようするに，ハイドライド3を完全移植するには，「500キロバイト以上のメモリ容量」か「高速ディスク・アクセスによる仮想メモリ手法」が必要なのです。ま，その他にも問題は色々とあるんですが………大ざっぱに言うと，こんなところです。

ちなみにMSX/MSX2では，4メガロムによってメモリが増えているので問題はありません。

◇

あーっ，うーっ，こーやってうだうだ説明しても，やっぱり移植希望の手紙はあとを絶たないんだろーなー。はいはい，どんどんかかってきなさい。

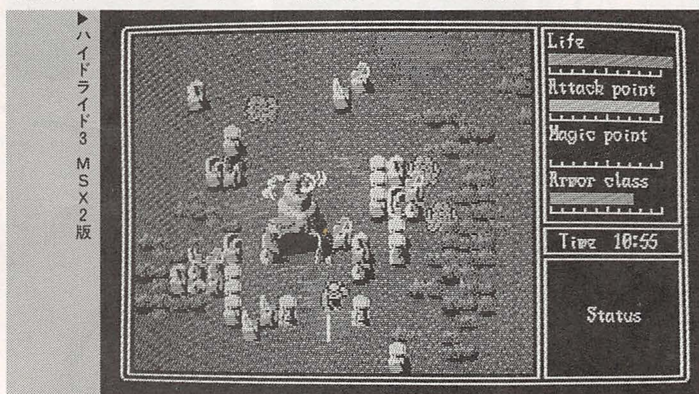
ATTACK '88 in ALTA

どもっ!! 天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

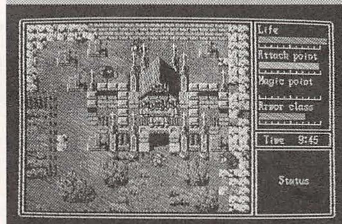
いきなりですが，年末のアタックのお知らせです。例年どおり，冬のアタックは東京で開催されるのですが，今回は会場がスゴイ!! ぬぁんと，「笑っていいとも」でおなじみのスタジオアルタで行なわれるのだりらりらっ。当日は日曜日なので，スタジオアルタ前は歩行者天国となり，みなさんはそこを会場としていただきます。

んで，期待の新作「ハイドライド3」が全国に先駆けて公開されるしぃーつ，開発スタッフも登場するしぃーつ，そいで迫力のシンセライブ演奏もあるしぃーつ，とにかく見どころたくさん。こりゃ，もう来るっきゃないね!!

会場：東京新宿東口　新宿アルタ前
日時：11月15日(日) AM11:00—PM4:00
※くわしくは当社テレホンサービスでお知らせします。

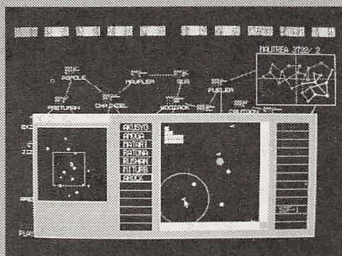


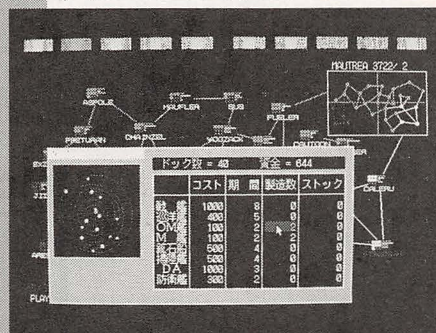
▶ハイドライド3 MSX2版



▲ハイドライド3 MSX2版

▼ディーヴァ「カリ・ユガの光輝」PC-9801VM版



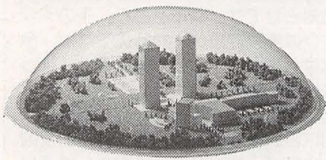


▲ディーヴァ「カリ・ユガの光輝」PC-9801VM版

The inside affair of SACOM 4

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03-635-5145

皆様，DOME(ドーム)ありがとう。(つ，つまらん)



さて，「ハイドライドIIのMSX版はいつ発売するんですかぁ？」と，サコムのユーザーサポート係に問い合わせてきた，千葉県柏市に住む，海老原征一君（16才，ガソリンスタンド勤務）をはじめとする今国300人のサコムファンの皆様，お待たせしました。いよいよノヴェルウェアシリーズ，「DOME（ドーム）」が発売されるゾ！

今回は，「ドーム」の中で使用されたグラフィックが，どのような作業を経て完成していったのか，そのために犠牲になって踏みにじられていった多くの人々にスポットを当てながら，気合いを入れて紹介するぜ。

1 涙の撮影隊

リアリティ，これが今回の「ドーム」のコンセプトである。シナリオ(コラム参照)，グラフィックとも可能な限り現実に近づけることを目標にした。そのために，グラフィックは実在の風景，団体等を撮影，スキャナーで取り込みながら，現在の貧弱なパソコンのグラフィック性能を500パーセント生かすような魔法の修正を施した。

8色の200ラインでよくぞこれ程の絵が……と思われるほどエグい出来映えに，先だって惜しくも亡くなったアンディー・ウォーホールの霊も「きてい…。」と言ったそうな（そんなわけないって)。

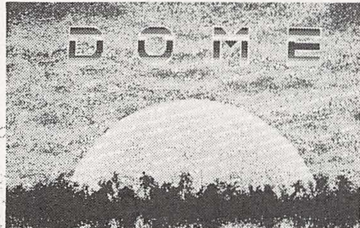
こうして我々は，パソコンソフト業界初（ただし，エミーIIは除く）のオールロケーションを敢行，東京都内はもちろんのこと，筑波，そして遠くセブ島にまでその撮影の足をのばしたのである。

一口に撮影といっても「あのダース・ヴェイダーと一諸に「いつも，something new。」と言いながら，予算や時間を全く気にせずに思う存分撮れる，陽のあたる世界に住む人々もいれば，「よし，ここは時間がないからシナリオなしのぶっつけ本番，高崎ちゃん，本気でせめていーよ。シーン19〝暴行〟スタート！」と言いながら自分でカメラを回し，予算も時間も全く気にしてしまい，3日間で全部を撮り終えてしまう業界の人々もいる。

どちらが男らしい生きざまであろうか。我々はあえて後者の道を選んだ。時間はともかく，予算がなかった訳では決してない（ある)。

というわけで(何がというわけなんだ)，我々はプロの撮影チームを一切組まず，厚木のカメラ小僧，一脚の日本狼，エンドウコイチ（仮名，本来グラフィック担当）を隊長に，以下，「俺，ビデオ撮影は苦手だけど，カメラは少々自信ないんだ。」と豪語する，牧野奇太郎（仮名，医学生)，

「写真機は魂を抜かれるで好かんのぅ。どーせ，わしはみなしごじゃきに。」と，最近とくに大ボケ始めた，さわやかな笑顔の恍惚漢，佐藤幸之



助（仮名，無職）のトーシロ三人集がパーティーを組み，邪悪なモンスターのうごめく大都会の闇わだに無謀にも足を踏み入れたのであった。有効期間3日の間に，東京都内の建物，風景を40カット。機材は京セラのオートフォーカス一眼レフとキャノンのAE-1。アシスタントもなく，タクシー代もない。撮影のための許可も取っていない。

しかも，3人の中で唯一マジにカメラを操作できるのは，隊長のエンドウのみ。

アイドルの生写真撮影では素晴らしい起動力を発揮できる彼も，今回の撮影に関してはいま一つ乗り切れないようだ。

撮影初日は，物見遊山で「会社で仕事をしないで，ブラブラ外歩けていいよな」とのんきな我々であったが，2日目が過ぎ，予定の半分の撮影も消化しないまま最終日に突入すると，さすがに焦りの色が見えはじめた。エンドウ隊長も，残る2人が全く役に立たないとわかってからも，日テレ，フジテレビ等，アイドルに絡んでいる建築物を撮るときは生き生きと精気にあふれ張りきるのだが，国会議事堂，朝日新聞本社等，お堅いモノになると，すぐに疲れが見えはじめ，張りきった性器もスグにしぼんでしまうようになった。

あるテレビ局では，アイドルめあてのカメラ小僧と思われ，警備のおっさんにホィッスルで犬のように追い立てられた。猛暑の中タクシーも使わず歩き回り，あげくの果てに道に迷って，「やっぱり，人はパンのみに生きるにあらず，銭や，ゼニ。ああ，タクシーで来てさえいれば……。」と犬を呪った。

結局，約束の40カットに遠く及ばないまま締め切りを迎え，佐藤幸之助は，ポツリとつぶやいた。「ああ，いっそこのまま地震か火事で東京がなくなってしまえばいいのに……（学生のような事をいうな！)」

おっと，もう紙数が尽きてしまったようだ。本当はこの後に，

2：俺が主役だ！　ノーギャラモデルの怪
3：直径500m，地上高160m　日本一のジオラマ野郎
4：皆様ドームありがとう

といく予定だったのが，筆者の悪い癖で前フリが妙に長くなってしまい，以下の章は次号へつづく……。

いやー，サコムって本当にいいですね。



ノヴェルウェア「DOME」のシナリオ

「ドーム」は，「Wの悲劇」などで知られる女流推理作家，夏樹静子さんの近未来小説。全面核戦争で地球上に生物が住めるような環境がなくなった時，人類とその生物の種を保存するためには……。核と人類に対する深い問題をなげかける異色作だ。

今回のノヴェルウェアのためのシナリオは，このドームプロジェクトを成功させるために活躍する，広告代理店のPRマンが主人公。この手の業界が好きな君にはたまらないリアルなストーリー展開となっている。

特定の個人，団体名に限りなく近いネーミング，例えば，

電通 → 広通
日本テレビ → テレビ日本
長島茂男 → 仲嶋茂男
久米弘 → 久留米弘

のようなきわどい設定が，リアリティを高めているのだ。

MESSAGE from SESSION 61

ガルフォース ETERNAL STORY プロジェクトセッション61

ScapTrust 株式会社スキャップトラスト
ユーザーサポート・テレホンサービス(03)486-8127
業務連絡用TEL(03)407-0687

秋も深まり，夜など〝ゴジラのまね（んごわーっ!）″ができるほど吐く息が白くなる季節となりました。(ふ・古い!)。世間では，食欲の秋やスポーツの秋とかいうけれど，やっぱり僕らは「ゲームの秋」と「お仕事の秋」というフンイキです。これから年末にかけて僕達は，新作ゲームを制作するため，大好きなBilliardsへ行くのもガマンして(?)お仕事にガンバッています。もうこの本が君達の手に渡る頃には，お店に並んでいるはずだけど，ガルフォース「創世の序曲」アドベンチャー・ゲームPC-9801版が発売されています。

メディアは，3.5″2DDと5″2DD，5′2HDの3種類です。98ユーザーの方でガルフォース・ファンの方は，今スグお店に行ってくださいネ。アクション・ゲームの「虹のかなた…」は，開発時間を多く費やしたぶん，さらにグレード・アップして来年1月頃の発売です。また，今年の年末にスキャップトラストから，ディープダンジョン「魔洞戦紀」が待望のMSX版（1・2対応）のROMで登場します。このディープダンジョンは，平和な世界を荒らす魔物達を倒していき，最後に悪の支配者，魔王から奪われた王妃を救い出し，平和な世界を取りもどすというロールプレイング・ゲームです。8フロアもある広大なマップには，モンスターがワナを張り，君達を待っています。ファミコン版からMSXにバージョンアップした，このディープダンジョンは，さらに中身の濃いものとなって君達をモンスター・ワールドにワープさせてしまうようなゲームになるでしょう。気になる発売日は12月中旬となる予定です。これからも君達をうならせ，ハマってしまうゲームを作っていくから，君からの挑戦を待っているョ。じゃ，バイバイ。



GAL FORCE ETERNAL STORY characters introduction



PATTY

医学的な知識に優れているカシコイ女の子。ラミィや他のクルーからの難問・珍問にスラスラと答えてしまう。しかし，戦いとなると持ち前の力を発揮し，ラビィのサブとしてアシストをし，活躍する。



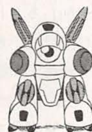
CATTY

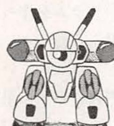
物静かでおとなしい女の子。戦闘に関して天才的なルフィとはちがい，本当は争いのない平和な世界をいつも考えている。コンピュータ・オペレイターとして情報処理を担当しているが，物語の中では重要な役割をする。



RUMY

ガルフォースのクルーの中では，一番年下のカワイイ女の子。あどけなさが残る表情は，キュートでおちゃめ。戦うことより食べることのほうが大好きで，ジャム作りにかけては150種類以上のレパートリーを持っている。





TOIL・AILL

スターリーフの艦内で，ガルフォースのクルーを助け良きアドバイスをするロボット。トイルは頭部が丸く，アイルは平らな2機のかわいいコンピュータ。人の言葉を理解し，〝Pi″という声とともに話すことができる。その人工知識は，宇宙空間における位置・空間・移動などのデータを瞬間にして解いてしまうパワーを持っている。

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・



Game Creative Staff
WOLF TEAM

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去、人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと、無尽蔵の情熱を注いできました。

そして、新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物 —— それが「ゲーム」だと私達は考えます。
新たな芸術の夜明けまえ、私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

プロジェクト・リーダー 大西 一斗 1987.6.10



■ニュータイトル・レポート

寒風吹き荒び、手編みのセーターを切望する昨今、第二開発室は部屋に暖房がかかる事も珍しくないというのに第一開発室では未だ冷房がかかる事があるという異常な状況の中、新作は着々と制作が進行しつつあります。

ここで、まず親愛なる読者の皆さんにお詫びしなければならない事があります。前号まで「新作は年末にでる」と申しておりましたが、都合により少々発売が延期される事になってしまいました。恐らく『ARCUS』が新年，『F・ZII』はそれ以降という具合になると思います。

期待していてくださった皆様には誠に申し訳ありませんが，延期=内容が一層確かなものになるのだと思って待っていてください。

さて前号『アークス』と書いたソフトの正式名称が先にも書いた『ARCUS』に決定しました。近々店頭や雑誌等に広告が載ると思いますので，それを見た感想等も送ってください。

(大西)

■再会　第1回

ここまで来るとさすがに空は広い。足元の，その遙か下には，まるでミニカーのように小さな人々がひしめいている。コンクリートに囲まれた空の狭い都会の風景も，地上38階となれば一変して，それは素晴しい眺めだ。隣接する高層ビルが，よく晴れた青い空に向かってそびえ立っている。一瞬，秋晴れを感じさせた…夏の頃の深いブルーが見えなかったのだ。「夏が終わるか…」その日，はじめてそう感じた日…充足とともに，満されない何かを感じつつ過す平凡な日の午後だった。

タバコをもみ消して，アイスティーを一口，グラスの氷がカランと軽い音をたてた。「そろそろ帰るかな…」そう思いつつ，もう1本タバコに火をつける。ジッポーの金属音が，ティータイムには少し早い，人気の無いラウンジに響いた。

ふと，人の気配がして見あげると，すぐそこに彼が立っている。お互いこんな場所で出会うとは思ってもいなかったので，驚きはしたが彼のそのようすは，今，思い出しても小気味悪かった。「よォ，久し振りじゃん。秋篠君」。8か月ぶりの再会にしては，実に素っ気無い言葉だったが，それで十分だった。

(林)

■ウルフ・チーム戦記

10月19日。快晴。澄み渡る青空。しかし，晴れないのは，『ヤシャ』の開発だ。いつまで，この雨は降り続くのか？　ユーザーの期待と，ショップからの問い合わせが耳に染まる。決着をつけよう。冬の足音が鳴り響かぬうちに……。

『ヤシャ』の事は，本当にすまないと思っている。しかし，ウルフはNEXTに向かって歩んでいかねばならない。今回はその事について知らせておきたい。

まず，突如として発売が予定されているのは『YAKSA外伝』だ。『YAKSA』本編ではだせなかった最空や伊織の過去などのバックストーリーを中心にそれぞれの師である円月心とフロイスが語りかけ，本編の謎をどう解けばよいかという指針も示したりするものだ。なお，外伝は三部作の形式を取り，『外伝I・円月心覚書』『外伝II・九条院家の呪い』『外伝III・天空への旅立ち』が，順次今月から来月にかけて発売します。映画的演出と音声合成等を駆使し，ますます広がる「ヤシャ・ワールド」にご期待ください！

また，来年頭から開発が予定されているのはニューシナリオによる『ヤシャ』16ビット・バージョンです。この仕様は別名UOバージョンと呼ばれるもので，ウルフの大いなる野望の第1弾となるはずです。

雲が行く。解き放たれて大空を行く。子供の頃からながめ続けてきた風景が妙に懐かしい。

(秋)

■シナリオライター日記
第1回

今回からこのコーナーを担当する事になったシナリオ・ライターの丘見です。私は入社してまだ半年にも満たない新人ですが，これから数回にわたって私をはじめとするウルフチームのシナリオ・ライターの仕事ぶりをこの誌面を借りてささやかながら書いていきたいと思います。

さて私は入社した途端『F・ZII』のシナリオを書いてくれと頼まれ，業界の右も左もわからない内に机に向かってペンを走らせる羽目に陥ってしまいました。まぁシナリオ・ライター募集の記事を見てやってきたのだから当たり前と云えば当たり前なのですが，正直な話面接をして正式に入社するまで「ゲームのシナリオとは何か？」というものをはっきりと理解していませんでした。何となく映画やマンガのストーリー書きのつもりでやってきた私は，入社早々自分で自分の首をしめる羽目に陥ってしまったのです！

つづく　(丘見)

■ウルフ・チームの新人達の明日を見つめる

秋も，深まる中，ウルフチームに新しいメンバーが加わりました。みんな意欲満々で，タイトルに向けて，がんばっております。

浅井：通称〝お嬢〟です。シナリオの事なら，私にまかせてね。がんばっちゃうから！

渡辺：プログラマーやってます。つまりプログラムを作っているわけなんです。デヘ。

貞弘：2行じゃ，なんにも書けないよ！　今度は，わくいっぱいとっておけよな！

瀬戸井：右手に早くもマウスダコ！グラフィック担当のお姉と呼ばれている私です。

洗　：デザイナー担当の洗です。ただいま勉強中ですが，ガンバリます。外伝期待してください。

北山：この度，ゲーム好きの私が，OLやめてウルフチームにきてしまいました。

みなさん，ガンガン仕事してください。それから，自分の腕に自信のある方TELください。





RANDOM POST

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL0424-87-8631

森田和郎のプログラミングNOW

連載 3



前回の説明では,「将棋の強い人は将棋のノウハウを知っているのではなく，自然に正しい手が頭の中に浮かんでくる。そしてどのようにしてその手を選んだか完全に説明することができない」と書いた。こういうことは将棋を知らない人やあまり強くない人には理解しにくいかもしれない，しかし将棋がある程度強い人なら言われてみるとピンとくるものがあるかもしれない。

たとえばA氏（将棋の強い人）とB氏(将棋の弱い人）のつぎのような会話を想定してみよう。

A氏「この局面では☗4五歩この一手だよ」
B氏「へえ，そうなの？たとえば☗３五歩じゃだめなの？」
A氏「なに，☗３五歩?! どうして君はそんな筋の悪い手が思い付くの。たとえば☗３五歩のあと，こうこうこれこれの手順で不利になるじゃないの」
B氏「ああそうか(なっとく)」

これは将棋の強い人と弱い人の間によくありそうな会話だが，よく考えてみるとなんかへんだ。A氏は「この局面では☗４五歩の一手だよ」と言ったが，その時点では☗３五歩のあとこうこうこれこれの手順で不利になるという変化は読んでいないのだ。というよりA氏は☗４五歩しか思い付かなかったのだ。☗３五歩はまったく意識にのぼることなく切捨てられてしまったのだ。

このように一般に将棋の強い人は一つの局面で瞬間的にいい手だけを抽出するシステムを持っている。わるい手は意識外で切捨てられる。将棋が強いとはこのシステムの信頼性が高いことを意味する。実際にプロの高段棋士は一目で頭に浮かんだ手が最善手である確率が99%以上ある(注)と考えられている。だからＮＨＫ杯戦のような一手30秒というような将棋でもほとんど疑問手を指さない。逆に将棋の弱い人は，このシステムが不十分なので，よい手を切り捨ててしまったり，悪い手まで選んでしまう。前者の場合は見落としにつながるし，後者の場合は意識にのぼる手が多くなりすぎるのであぁでもないこうでもないと迷ってしまうことになるのである。

こういうことを知らないしろうとはプロ棋士に向かって「先生は一つの局面でいったい何手ほど先をお読みになるんですか？」などという愚問をして困らせる。こういう質問をされたプロ棋士はたいてい相手の期待にそうべく「そうですねえ，一目数百手というところですか」と答えるかもしれないが，心のなかでは「何手読むかなんて将棋の強さと関係ないわい。おまえさんのようなヘボが相手ならおれは一手も読まずに勝ってみせるわい」と思っているに違いない。プロの高段棋士は手を読まなくても99%の信頼性で最善手を選べるのでアマチュア四，五段クラスなら楽に勝てるのだ。プロ棋士同士が名人戦などでお互いに長考しているのは残り１%の悪手をできるかぎりなくそうと努力しているのである。

しかしこの強い強いプロ棋士でも，自分がどのようなシステムでいい手とわるい手を識別しているかについては，うまく説明できたためしがない。たいていの場合先のA氏とB氏の会話のようなことしか説明できないのだ。

このように将棋の強い人は本人にも理屈がわからないようなシステムを持っていて，これが将棋の強さの鍵になっていることが理解してもらえたかと思う。

こういうことが強いコンピュータ将棋が作りにくい理由だ。だから強いコンピュータ将棋を作るには，人間の将棋の強い人がどのようにしてこのようなシステムを獲得するのか，ということについてよく研究し，コンピュータで実現できるようにしなければならない。

これは現在の人工知能の世界では共通の課題なので多くの人が研究しているが，なかなかうまくいってないらしい。どうも，スーパーコンピュータを使っても処理速度が間に合わないのだ。こんなことをいうとたいていの人は驚くかも知れない。一般常識ではコンピュータは人間より圧倒的に処理速度が速いからだ。計算や単純な事務処理ではそうかもしれない。しかし人工知能分野ではそうはいかない。現在のコンピュータは，ノイマン型と言われているもので，ＣＰＵは同時に一つのことしか処理できない。人間の脳はこれとは根本的に異なっていて，無数のニューロンによって作られた回路のネットワークが同時に働いている。そのため脳全体の処理速度はどんなスーパーコンピュータより速いのだ。さらに人間はそれらの回路を学習によってより最適なものにかえていくらしい。こういうことは現在のコンピュータの遠く及ばないところだ。

人間の脳をまねたネットワークを持つ電子回路は最近になって少しずつ研究されはじめている。こういうものが実用されればあるいはコンピュータの将棋名人が人間の名人に香を引いて勝つようになるかもしれない。

(注)将棋というゲームは難しいもので，時々プロ棋士でも最善手がよくわからない局面が発生することがある。つまりプロ棋士の指手選択システムにうまく適合しない局面が存在するのである。泥沼流と言われる米長九段は意識的にこういう局面に誘導するのがうまいと言われている。また，彼はこういう局面でもかなり高い信頼性で働くようなシステムをもっているらしい。

このページに関するご意見，ご感想をお待ちしています

テレネット・ニュース!

TELENET JAPAN

★特集!! 新作情報!

すっかり涼しくなってきた今日この頃，みんな風邪などひかずに元気にしているかな？　外はだんだん寒くなって来るけど，それに負けない位あなたの心を熱くさせてくれるHOTな情報をお送りするテレネット・ニュース……。今月は，最新作と年末製品の特集だ!!　これを読んだらワクワクすること請け合い。テレネットのゲームで寒さなんかぶっとばそうぜ!!

「神羅万象」

発売が延び延びになっていた「神羅万象」。大変お待たせして申し訳ありませんでした。あなたがこの記事を読む頃にはもう発売になっているかなあ。もし発売されていなかったらゴメンナサイ。でも，そうだとしても，もうちょっとの辛抱ですので短気をおこさず（そ，そこのあなたです。なにとぞ暴力だけは……）待ってやってください。

ストーリーはもう広告などでおなじみですので，この際省きまして……。まずは見てやってください。そのグラフィック，その動き！　決してアーケードゲームに引けをとりません。2Dのデカキャラの大きさなどもう，びっくり物。5人のキャラクターのもつそれぞれに味のある武器・特殊能力はあなたを5倍楽しませてくれます。もちろんストーリーもキャラクターによって各々変わってきます。まさに5倍おいしいゲーム「神羅万象」。そして，そのストーリーの壮大さといったら本当の長編映画でも見ている気分。奥の深い事深いこと……。これこそ大河ロマンゲームと言えるでしょう。VAユーザーのあなた！　このゲームの出現はVAユーザーの特権です。大いに誇りに思ってください。そしてみんなに自慢しましょう。

「LUXSOR FM-77AV版」

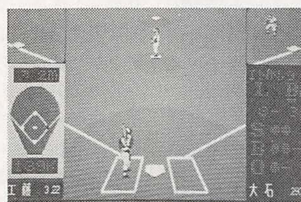
こちらもお待たせしてまして，AVユーザーの皆さんごめんなさい（最近は謝ってばかりですね……ほんとは私も辛いんですよ。わかってください，皆さん）。AV版の発売は11月上旬になります。どうか，もうしばらくお待ちください。「ルクソール」AV版は，そのグラフィックをすべてAV用に新に書き換えてあります。もちろんこれもアーケードゲームには負けません。言うより，アーケードゲームとして出品しても必ずや人気を博すでしょう。これは自信をもって断言できます。

そしてさらに驚きはビジュアルシーン。グラデーションをふんだんに使ったそのグラフィックは，とてもパソコンゲームのものとは思えません。加えて，AV版専用に描き起こされたビジュアルシーンで，1カットでなんと108パターンのアニメーションをする場面があります。88版やデモを見た方はわかると思いますが，あの飛行機が飛び去って行くシーンです。あそこがAV版ではオリジナルに書き換えられ，カット数を増やされてもっと長く，もっと内容のあるものになっています。これはもうアニメ映画並の動きで，これぞアニメ！　という感じ。言葉ではわかりずらいけど，見てもらえば誰にでもわかります。これはまさに必見といえます。

とにかく最初から最後まですべて驚きの連続。まさに連続興奮シューティングゲームだ!!

「プロ野球ファン」
—テレネットスタジアム—



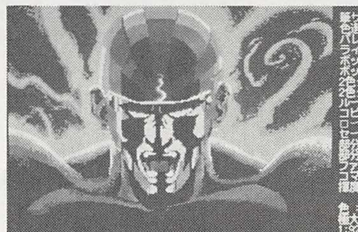


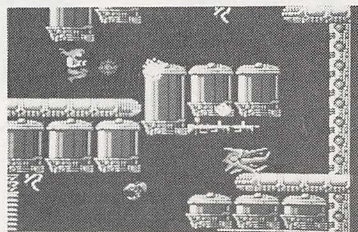
日本テレネットが年末に向けて全総力を挙げて制作しているのがこのアクション野球ゲーム「プロ野球ファン」だ!!　プレイヤーの腕を重視した作りで，あくまでも自分が打って，自分が捕って，自分が投げることを楽しむのがこのゲーム。それだけにプレイヤーを熱くさせてくれます。だからと言って，どの選手を使っても同じという訳には当然ながらいかないよ。最新データを基に各選手の特徴をゲーム性を損なわないようにうまく活かしている。それをうまく使いこなすのが勝利への近道。それだけゲームバランスがいいって訳だ。試合展開はあくまでもスピーディーに！　不必要なビジュアルや要らないオマケでプレイヤーをいらつかせることは絶対にありません。

ここで活きてくるのがスタジアム・イフェクト＝電光掲示板によるイルミネーション効果だ。ゲームをしながらでも十分にあなたを楽しませてくれること請け合いだ。まるで本物の球場にいる気分にさせてくれる。こういうと「なあんだ。ビジュアルは無いのか。」と思ってるあなた。テレネットのゲームにそんなことは天地がひっくり返ってもありません。もちろんビジュアルは盛り沢山！　しかも試合を損なわないかたちでね。どのように入ってくるかは好御期待！

他にはどんな特徴があるかと言うと，空中カメラで打球を追うフルスクロール・自由自在のシフトフォーメーション・キーオペレーションは操作性重視のマルチウインドウシステム・短期決戦用ホームラン競争モード・応援歌が選べるBGM選択モード・過去10打席の打率を表示・疑似音声合成システム・シフトと走者が一目でわかるダイレクトポジショニングマップ・フルオートのベースカバー・キャラクターは22パターンのフルカラーアニメーション・拡張性でより世界が広がる等など挙げていったらきりがない。問題の発売機種は，PC－88mkⅡR／H／VA（11月下旬発売）・PC－98F／M／U（12月上旬発売，以後同様）・X1ターボ専・FM－77AV・MSX2（2メガロム）で，価格はMSX2が7,800円あとのは8,800円です。

「反生命戦機 アンドロギュヌス」





日本テレネットの年末用2大タイトルのもう一つがこれ。アクション・アグレッシヴゲームと名付けられたこのゲームは，ひたすら攻撃あるのみの先手必勝のシューティングゲームだ!!

「爆発・拡散・収縮の永久運動を繰り返す宇宙……それは常物質と反物質との熾烈な対消滅の争いの末，辛うじて勝ち残った常物質により創造された。しかし反物質もまた，消滅したわけではなかった。今ここにそれらは集結し一つの星を造りあげ，地中深くに奇怪な反物質生物を育んでいた。この星こそ全宇宙の恐怖，超新星〝URD〟である。〝URD〟の企みは，反生物により各星域に対消滅を引き起こし宇宙を再びカオスへ堕し，反物質の宇宙を造り上げようとするものであった。これに対し我々は無力であった。我々常物質が〝URD〟を攻撃することは対消滅を引き起こし宇宙を破滅させることになるのだ。それこそが〝URD〟の思う壺である。〝反物質を破壊するには反物質しか無い！〟我々は原子炉の中に造られた反物質空間で，反陽子と反中性子から培養される反生命体を造りあげた。〝アンドロギュヌス〟の誕生である。

こういったストーリーからはじまり〝URD〟の核を破壊すべく，その星の縦洞窟を降りて行くのが実際のゲーム画面となり，落下しながら敵を倒していく訳だ。「アンドロギュヌス」とは〝両性具有〟という意味。その名のとおり自キャラはゲームの途中で逞しい男性から美しい女性へと変身する。面は13面で構成されており，当然その間でビジュアルシーンによる壮大なストーリーが展開されていく。こんな想像を絶するメインキャラクターやビジュアルストーリーがこのゲームの第一の特徴だよ。その他，自キャラのパワーアップシステムは何と28とおりにも及び，ゲーム進行状況によりマルチエンディングが用意されている訳だ。又，おもしろい（恐い？）のが敵キャラ，特に各面最後に登場するBigキャラだ！　今までの常識では考えられないデザイン・アニメーションを見せてくれる。機種はPC－88mkⅡR／H／VAとMSX2（2メガロム）で12月上旬発売，価格は7,800円です。

以上，日本テレネットからだされる新作の情報でした。これからもテレネット・ニュースではHOTな情報，そしてユーザーズクラブ同様みんなとの架け橋となるよういろんなコーナーを企画していきたいと思っています。みんなからもなにか意見・要望があれば，

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号片岡ビル
(株)日本テレネット　テレネット・ニュース係

までお便りください。では，みんな元気で……来月また会おうぜい!!

ブレイングレイ

住所 〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 ☎03(499)6943



武藤さんの いっきなり質問コーナーpart3



音楽マニアの菊地青年。



開発のクラインの壺佐藤さん

またまたやってまいりました！武藤さんのいきなり質問コーナー第3弾！まずは，なにかと妙～なウワサの多い菊地氏に質問します。

武：作曲したりするお姿をよく拝見するんですけれど，正式な役職は？

菊：ズバリ作曲家です。

武：芸術面のお仕事ですね。

菊：いや，それ程でもないけどね。音楽好きだしっ。ははっ。

武：（スゴイなぁ）じゃ，この机の中にもクリエイティブな諸々のものが……

「ガラッ」引出しを開ける音

武：………（これは!!）

菊：まいったなぁ。食事代，浮かそうと思ってねえ。

武：も…ものすごい量のカップめんですけど（噂は本当だったんだ！）。

菊：急ぎの時はこのまんま食べたりしてね。全く便利な食べ物ですよ。ほんとに。

武：よっ良かったですね……。

――感想――南青山にあるという，そふとはうすにはのう。菊○という赤貧大魔神が巣くっとるそうじゃ。そやつは，金がない金がないと四六時中ゆうとって，乾燥即席蕎麦ばかり食っとるそうじゃ。なむなむ…

さて，お次は，またもや開発部からのピックアップです。プログラマーの佐藤氏の登場!!

武：プログラマーさんですね。

佐：はい。他にソージ夫とかお茶くみなんかもやってます。―真顔で言ってる―

武：（じょ～だんかな…冗談だろうな…）ははっ，ところで話は換わりますが，佐藤さんの胃袋には数々の神話があると聞きましたが。

佐：は？何のことでしょうか。

武：えっと。底なし胃袋だそうですが。

佐：そうですかあ？知らないなあ。この前のピザのことですかねえ。

武：ピザですか？

佐：35cmピザ1枚食べたからって大喰らい扱いはひどいんじゃないですか。

武：（充分！充分！）

佐：でも，特大ラーメンの時の方がつらかったなあ。冷し中華3杯!?あんなのはどうってことないですよ。それからね

…そして彼の輝かしい実績が次々と語られていったのであった…。

――感想――佐藤氏の偉大なところは自覚のないことです。鋼の胃袋!!と言われたってニッコリこう言うでしょう。「何それ？」

武藤さんのひとり言III

今回の武藤さんのいきなり質問コーナーは，お2人とも食べ物の話題になってしまいました。やっぱり秋だからでしょうか。最近，会社の近くに新らしいケーキ屋さんができたんです。おかげで，私は毎日お財布と相談しながら，買うべきか？買わぬべきか？と悩んでいます。（脳天気なやつ）オフィスは相もかわらず飽和状態なんですよ～。これ以上，体積増えたら困るから，今日は買わないでおこうかな～っと。

同情のお手紙下さ～い！と第1回で太字で督促したにもかかわらず，来たお手紙がやっと1通という，ていたらく!!責めてるわけじゃないんです。でも，お手紙ちょ～だい，ちょ～だい★（くれくれタコラか？あんたは）と，いうわけで，プログラムNAMEゆきな君。Seventeen, どおもありがとお。（媚をうるなって…こら！）アセンブラやってるなんてスゴイね，（おだてるなってば）うるさいな～○○さん。このジャマもんは来月紹介しますからね～。（えっ私が誌面に出るの？困ったれ，うれPわっ）お楽しみに★

10月から，私たちの「抜忍伝説」のデモが，全国各店頭に出まわるようになりました。もう見ました？社名の登場のしかたがウルトラ7みたいで話題を呼んでます。3人のキャラクターが稲妻の中にすっくと立って，キザだけどかっこいいんです。思わず私は2次元コンプレックスに落ち入りそうに…いえっなりませんでした。ではまたね。

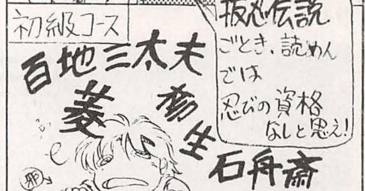


集いの場MIO

さてさて，我らブレイン・グレイ一同は南青山という都会に居をかまえているわけであります。そんな我々がよく利用する喫茶店が六本木通りに面したMIOという店です。夕食はほとんどここでとりますね。たまに手打ちうどんなんか出たりして，まさに一時のオアシスなわけです。もし，うちの連中を見かけたら，声でもかけてやって下さい。喜びますよ。

男の知性を試そう！









ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO. 8



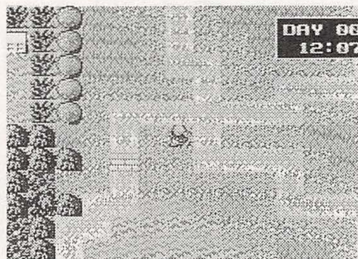
すごいソフトが出るゾ!

「ファン・ファクトリー」レーベルが，1年間の構想・製作期間をかけて作りあげた超自信作，2メガSラム付きのMSX2専用ゲーム「死霊戦線」が，12月上旬にいよいよ発売される。

主人公は可愛い女隊員

ゲームの舞台は，北アメリカのチャニーズ・ヒルという田舎町。ある日突然この平和な町が，原因不明の超自然侵略（スーパーナチュラルインベージョン）に襲われ，すべての通信・交通の手段は途絶えてしまった。町に足を踏み入れた者は，2度と帰っては来ず，政府が派兵した陸軍1個中隊も，この町に呑み込まれてしまった。いったい，チャニーズ・ヒルに何が起こったのか？

ここで，このゲームの主人公のライラ・アルフォンが町へと派遣される。ライラは，超自然特殊武装攻撃部隊＝S－SWATの最年少女性隊員で，奇しくもここチャニーズ・ヒルの出身である。特殊能力を持つライラは，シグ・ザウエルP226ハンドガン，H＆KMP5サブマシンガン，FN・M249グレネードランチャーなどの通常兵器をサイキックエネルギーでパワーアップして，超自然侵略によってあらわれた奇怪なクリーチャーの群れに占領された町に，単身で潜入するのだ!



常識破りのキャラクター

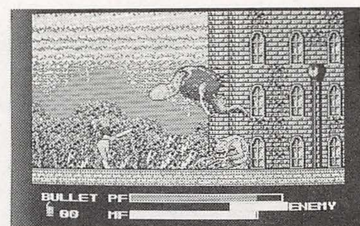
さて実際のゲームの方はというと，これがまた凄い。ゲームはリアルタイムで進行するし，昼から夜，夜から昼と時間経過とともにゲーム画面の明かるさが変化するから，深夜は真暗でほとんど何も見えなくなってしまう。またチャニーズ・ヒルはマップウィンドウ180面もの広大なマップで，この中を歩き周り，町に取り残された人達を救出し，さまざまな情報を集め，事件の謎を暴かねばならない。ただし，いたるところで襲いかかってくるのが，今までのMSXゲームの常識を破ったネチネチ，ドロドロしたゾンビタイプのデカキャラクターだ。これが豪華に40種類も登場してくる。このクリーチャーの気色悪さとデカさには，きっとド肝を抜かれるはずだ。

こざかしいトリックなどはこのゲームにはない。クリーチャー共をブチ倒しながら，町の生存者や数々の手掛かりから情報を集めて，謎の核心へと迫っていく。この超自然侵略の原因は？　チャニーズ・ヒルに隠された秘密は？　そして，ライラ自身の出世の謎が，つぎつぎと明らかにされていくのダ。

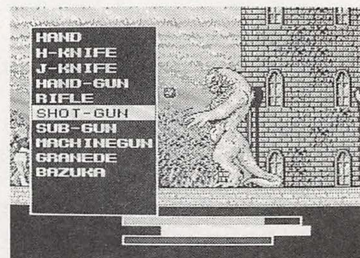


ジャンルわけ不要のゲームだ!

もういつまでもファンタジーだのSFだの，RPGだAVGだのと言ってないで，このコンバットホラーアクション・クロスオーバージャンルゲーム（何のこっちゃ？）「死霊戦線」に足を突っ込んでみないと，日本のパソコンゲーム界に明日はナイ。



MSX2の常識を破る「死霊戦線」12月上旬発売に続き，PC88版も近日中に発売される。「死霊戦線」がパソコンゲーム界の新しい波となる日はもうそこまで来ている（と思います……）。



「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの，このコーナーに関する質問，ご意見をお待ちしてます。
宛て先：〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3－16－1日世パレス5F
ビクター音楽産業㈱PS部
「クロスメディア・クラブ」係

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。 (編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-98XL/4	300,000円	有	有	有	有	4	20MBハードディスク内蔵1年間保証付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VX21	278,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VX2	275,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VX2	265,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VM21	260,000円	有	無	無	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VX2	250,000円	有	有	有	有	5	1年間保証付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM21	245,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	238,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-9801VM2	238,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VM2	228,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	195,000円	有	有	有	有	4	1年間保証付2M RAM増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801M2	180,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9801M2	178,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-9801M2	170,000円	有	有	無	有	4	1年間保証付128K RAM増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VF2	158,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801F2	138,000円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-9801F2	130,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801F2	128,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-9801F2	125,000円	有	有	有	有	3	1年間保証付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F1	105,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9801U2	90,000円	有	有	有	有	4	1年間保証付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801漢ロム付	56,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡMR	110,000円	有	有	有	有	4	1年間保証付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH/30	110,000円	有	有	有	有	4	1年間保証付	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡSR/30	100,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡmR	99,800円	有	有	有	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
PC8801FH/30	98,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801mkⅡSR/30	95,000円	有	有	無	有	4	1年間保証付	㈱サードウェーブUP'S
PC8801mkⅡmR	93,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC8801mkⅡSR/30	89,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC8801mkⅡFR/30	86,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡFR/30	85,000円	有	有	有	有	4	1年間保証付	㈱サードウェーブUP'S
PC8801mkⅡFR/20	70,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡ/30	69,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/30	68,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡ/30	68,000円	有	有	有	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
PC8801mkⅡ/30	50,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
C-8801mkⅡ/30	50,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801セット	50,000円	無	無	無	無	2	モノクロ4050文字モニターディスクドライブプリンタセット	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801Ⅱ20	49,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC8801mkⅡ/20	38,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡ/20	28,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801	26,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8001mkⅡ	13,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
PC-88VA	188,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-8801MH	118,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡFR/30	98,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡ/30	65,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-8801漢ロム付	30,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-8201	42,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-8201	58,000円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8001mkⅡSR	14,800円	有	有	有	有	5	新品	九十九電機㈱ニューセンター店
PC-8001mkⅡ	12,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-8801MH	138,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-6601	32,000円	有	有	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-2001	12,000円	有	無	無	有	4	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-100/30	68,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク

EPSON

HC-88	78,000円	有	無	有	有	3	BASIC ROM付	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

MZ-2521	69,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
MZ-2520	58,000円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
MZ-1500	18,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
MZ2200	9,800円	無	無	無	無	1	キーボード チャタリング	㈱日本マイコン流通センター
X1ターボZ	149,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
X1ターボⅢ	109,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
X1G/30	62,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
X1G(ブラック)	58,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
X1G/30	58,000円	有	有	無	有	4	ジョイカードのみなし6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
X1G/10	26,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
X1Cs	21,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1F/10	21,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1-CS	20,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ

X1C	19,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1-C	16,800円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
X1F/10	16,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

SONY

HB-F1	23,800円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
HB-201	15,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ

東芝

PA7010	7,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

FM-77AV2	82,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FM-16π(228K)	80,000円	有	有	有	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77AV2	72,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
FM-77L2	68,000円	有	有	有	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77D2	67,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV1	58,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
FM-77D2	55,000円	有	有	有	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-77D2	54,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FM-77D2	52,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
FMnew7	17,000円	有	有	有	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
FM-7	13,800円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM7	10,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
FM16BFD1	158,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
HC-88(JIS)	49,800円	有	有	有	有	5	メーカー保証	パシフィックコンピュータバンク
HC-88(タッチ16)	49,800円	有	有	有	有	5	メーカー保証	パシフィックコンピュータバンク
MB25015	18,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク

ナショナル

CF-3000	16,000円	無	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FS-A1	21,800円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KD851	60,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD851	58,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-KD852	52,000円	無	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-KD854	52,000円	無	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-KD252	29,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD251K	29,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD201	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8851	20,000円	有	有	無	無	2	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-60M43	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8841	18,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8841	18,000円	有	有	無	無	2	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S

SHARP

CU-14GB,E	29,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-870DB	69,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-855D	55,000円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
CZ-850D	55,000円	有	有	有	有	4	TVチューナー付6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
CZ-820DB	44,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-820D	44,000円	有	有	有	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
14M-522C	45,000円	有	有	有	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
14M-111C	21,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
12M18B	19,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
12M-15B	12,000円	無	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
MZ-1D22	49,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
MZ-1D22	45,000円	無	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
MZ-1D15B	27,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

日立

BDHM12	24,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

ナショナル

TX-12T1	16,800円	有	有	有	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店

ニデコ

NH-14DE	40,000円	無	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881K	105,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9881	90,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9831-4W	55,000円	有	有	無	有	4	5"2DD 2ドライブ 6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8831-MW	83,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8881	78,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-80S31	45,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ

EPSON

TF-20アップル	49,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
TF-10PC	43,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
TF-20PC	42,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-503F	42,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ

富士通

MB27631	45,000円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
LFD-550/PC	38,000円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
MB27608	30,000円	無	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店

ロジテック

LFD-590	94,800円	有	有	無	無	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
K-305PC	45,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
LFD550PC	45,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
K-305/PC	40,000円	有	有	無	有	3	5"2D 2ドライブ6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR601	288,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-PR104	38,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR102TL	25,000円	有	有	無	有	4	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-PR103	25,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR401	12,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
PC-PR201T-15	7,500円	有	有	有	有	5	ピンフィーダー新品	㈱日本マイコン流通センター
PC-8027	26,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8023-C	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

EPSON

MP-130K	58,000円	無	無	無	有	3	標準機	㈱日本マイコン流通センター
MP-80ⅢF/T	24,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MP-80	24,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
RP-80F/TⅡ	19,800円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
GP-500M	19,800円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
MP-80K	18,000円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FP-80K	18,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PK2	29,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-8PD3	19,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-1P17	32,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
MZ80P6	28,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ1P09	14,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

スター精密

G-10XpJ	32,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

セイコー

GP-550M	25,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク
GP-550E	22,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-500F	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-250F	9,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-100M	800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

東芝

PA7251	19,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMPR-203B	54,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM-PR201	45,000円	有	有	有	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店
MB27411	79,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MB27406	39,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MB27407	19,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MB27404	12,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
P-40	12,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク

ナショナル

KXP1091N	19,800円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店

ブラザー

HR-15	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

横河北辰

NP-500	28,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
NP-300	20,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PS88-1010-2W	31,000円	有	無	無	有	4	PC8801シリーズと接続	㈱日本マイコン流通センター

キャノン

α-10	99,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

WD-200	13,800円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スパルタンX	25,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	20,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジッピーレース	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

アルファ電子

エキサイティングサッカー	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

激走	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

オルカ

スカイランサー	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバーパトロール	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

魔界村	20,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	18,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ソンソン	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ひげ丸	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

ファイナライザー	20,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
Mr.五右衛門	18,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

ノーティボーイ	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

アッポー	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バンクパニック	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
シンドバッドミステリー	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

レイダース5	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エレベーターアクション	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクモ

ソロモンの鍵	30,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スイマー	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

ゼビウス	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ドルアーガの塔	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リブルラブル	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
モトス	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
グロブダー	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグII	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグ	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
パックマン	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

ナイトギャル(麻雀)	15,000円	有	無	無	有		パネル付	㈱キョーワインターナショナル
スウィートギャル(麻雀)	15,000円	有	無	無	有		パネル付	㈱キョーワインターナショナル
クレージークライマー	10,000円	有	無	無	無			㈱キョーワインターナショナル

UPL

ノバ2001	12,000円	有	無	無	無			㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

Mr.DO!! vs ワイルドライド	12,000円	有	無	無	無			㈱キョーワインターナショナル
Mr.DO!!	8,000円	有	無	無	無			㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-DR311	5,500円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	パシフィックコンピュータバンク

SHARP

CZ-8RL1	20,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-8BS1	18,000円	有	無	有	有			㈱ワールドインアオヤマ
CZ-8RL1	13,000円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店

ローランド

MKS-7	58,000円	有	有	無	有	4	当社保証付	九十九電機㈱ニューセンター店

調査にご協力いただいた販売店リスト

■サードウェーブUP'S：〒101 東京都千代田区外神田4－4－2山田ビル7F ☎03－257－0490

■日本マイコン流通センター：〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2 ☎03－463－4455

■パシフィックコンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1－6－8井上ビル2F ☎03－797－1221

■ワールドインアオヤマ：〒170 東京都豊島区東池袋1－28－6 ☎03－987－7771

■九十九電機ニューセンター店：〒101 東京都千代田区外神田1－16－10 ☎03－251－0987

■スタンバイ：〒556 大阪市浪速区日本橋5－7－19K.Mビル ☎06－641－1971

■ユニオン：〒556 大阪市浪速区日本橋東3－2－22フタバビル ☎06－644－0554

■キョーワインターナショナル：〒153 東京都目黒区下目黒3－6－5高橋ビル1F ☎03－793－2871

電波新聞社出版物常備書店一覧

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ，スーパーSOFTマガジン・シリーズ，スーパーSOFTBOOKSシリーズなどをあつかっている主力書店をご紹介します。もし，書店に在庫がない場合も，取りよせてもらえます。

《北海道》

本の店岩本	札幌市
本の店岩本　ヒラギ支店	札幌市
西友　清田店	札幌市
紀伊國屋書店　札幌店	札幌市中央区
旭屋書店　札幌店	札幌市中央区
パルコB．C富貴堂書店	札幌市中央区
富貴堂	札幌市中央区
紀伊國屋書店　琴似店	札幌市西区
ふるかわ	岩見沢市
森文化堂	函館市
ブックセンター魁文舎	函館市
Books　inn森文化堂	函館市
右文字書店　イトーヨーカドー店	函館市
北文館　本店	函館市
北文館　中道店	函館市
イトーヨーカドー函館店	函館市
紀伊國屋書店　小樽店	小樽市
三省堂書店　旭川店	旭川市
旭川富貴堂本店	旭川市
平和　本店	旭川市
北上書店　国誉店	釧路郡釧路町
信正堂書店　藤丸店	帯広市
ザ　本屋さん	帯広市
北見工業大生協	北見市
松森書店	稚内市
西友　滝川店	滝川市
ブックアベニューイリエ	登別市
杉野書店	ヤクモ
中尾書店	標津郡中標津

《青森県》

成田本店	青森市
岡田書店	青森市
ブックスエビナ	青森市
フォルテ・今泉書店	弘前市
ブックイン城東	弘前市
伊吉書院	八戸市
金入書店　番町店	八戸市
鶴常書店	五所川原市
㈲好文堂書店	三沢市

《岩手県》

東山堂ブックセンター	盛岡市
玉山　東山堂書店	盛岡市
木村書店	北上市
㈱小野寺書店	一関市

《宮城県》

竜文堂	仙台市
アイエ書店	仙台市
本のアイエ駅前店	仙台市
金港堂ブックセンター	仙台市
高山書店	仙台市
丸善　仙台支店	仙台市
東北大学生協　工学部　書籍部	仙台市
ブックスなにわ	仙台市
ヤマト屋書店	石巻市
ヤマト屋書店　中里店	石巻市
菅原大正堂　駅前店	塩釜市
高山書店　塩釜店	塩釜市
宝文堂　エスポート店	塩釜市
ブックガーデン　古川店	古川市
㈱佐々栄文盛堂	古川市
㈱文信堂書店	気仙沼市
㈱高甚本店	白石市
ジャスコ　泉店	泉市
光文堂	登米郡迫町

《秋田県》

加賀谷書店（本金西武店）	秋田市
キャッスルブックセンター	秋田市
又久書店	大館市
BOOKSピーターパン	本荘市
文林堂書店	由利郡仁賀保町

《山形県》

八文字屋	山形市
蔵王書店	山形市
㈲鶴岡書店	鶴岡市
山形大学生協	米沢市
青山堂　中央店	酒田市
ジャスコ　酒田店	酒田市
八文字屋　大沼店	酒田市
八伸書房　ヤマザワ店	寒河江市

《福島県》

西沢書店　福島支店	福島市
岩瀬書店	福島市
岩瀬書店外商センター　御山店	福島市
㈲新栄書店	会津若松市
郡山書店	郡山市
郡山西武ブックセンター	郡山市
ヤマニ書房　本店	いわき市
新栄堂書店　平駅ビル店	いわき市
鹿島ブックセンター	いわき市
金子書店	白河市
渡部書店	南会津郡田島町
山六書店	南会津郡只見町

《茨城県》

川又書店　駅前店	水戸市
林書店	水戸市
鶴屋ブックセンター　ダイエー店	水戸市
川又書店　エクセル店	水戸市
ブックセンターパピエ	水戸市
ブックスポット丸善	水戸市
㈱一誠堂書店	日立市
田所書店	日立市
北書房	日立市
共栄堂	土浦市
鶴屋ブックセンター　サンパル店	土浦市
㈱かもじや本店	古河市
武石書店	勝田市
ブックスランドカスミ　勝田店	勝田市
ブックランドカスミ　牛久店	牛久市
㈱大野書店	那珂郡東海村
ブックスポット高和	那珂郡那珂町
太郎書店	鹿島郡鹿島町
鹿島書店	鹿島郡鹿島町
マルエス　神栖店	鹿島郡神栖町
㈱なみき	鹿島郡神栖町
筑波ブックセンター	稲敷郡阿見町
第三学院	新治郡
リブロ筑波店	新治郡桜村
図書館情報大　丸善	筑波郡桜村
ブックスランドカスミ　学園店	筑波郡谷田部町
河原崎書店	北相馬郡藤代町

《栃木県》

落合書店　オリオン支店	宇都宮市
落合書店　東武ブックセンター	宇都宮市
新星堂	宇都宮市
アムス・ブックセンター	宇都宮市
ブックランド雀宮	宇都宮市
ブックランドダックス	宇都宮市
アルタ123	宇都宮市
ブックスコスモ	宇都宮市
岡崎書店	足利市
パーム書房	足利市
足利工大	足利市
大塚書店	栃木市
ブックスエスパル	栃木市
チュウリップ　薗部店	栃木市
進駸堂　駅ビル店	小山市
黒田書店　小山店	小山市
㈱和光堂　小山店	小山市
ブックスリード	小山市
ダイセイコー　小山店	小山市
㈲雄文堂書店	塩谷郡高根沢町

《群馬県》

煥乎堂	前橋市
前橋西武ブックセンター	前橋市
サカモト書店	前橋市
ブックスタイヨー	前橋市
群大生協　荒牧店	前橋市
学陽書房	高崎市
ミスズヤ書店	桐生市
(合)白木屋書店	桐生市
㈲さとう書店	桐生市
群大生協　桐生店	桐生市
新井書店	伊勢崎市
書店文左衛門	伊勢崎市
ナカムラヤ	太田市
共栄ブックセンター	太田市
聞声堂書店	館林市
藤岡戸田書店	藤岡市
ヨコヤマ	富岡市
㈲大泉書店	邑楽郡大泉町
ブックス丘	邑楽郡邑楽町

《埼玉県》

㈱紀伊國屋書店　川越丸広店	川越市
黒田書店　川越店	川越市
吉田謙受堂	川越市
マインブックセンター	川越市
㈱花鳥書房	熊谷市
チサンブックセンター熊谷	熊谷市
㈱岩渕書店	川口市
五光書店	川口市
㈱須原屋	浦和市
須原屋　コルソ店	浦和市
志誠堂　南浦和店	浦和市
ひかり書房	浦和市
富士見書房	浦和市
㈱押田謙文堂	大宮市
五番館	大宮市
新栄堂　大宮店	大宮市
西友　東大宮	大宮市
島崎文教堂　所沢店	所沢市
いけだ書店　所沢店	所沢市
パーク書房	所沢市
白樺書房	所沢市
パルコ　新所沢店	所沢市
丸善アシーネ　所沢	所沢市
田中一誠堂	飯能市
ブックテラス　マルトミ	岩槻市
須原屋	春日部市
文教堂　狭山店	狭山市
奥沢書店	鴻巣市
須原屋	蕨市
㈱志誠堂	蕨市
田中一誠堂　入間店	入間市
ふじさわ書房	入間市
そやま書林	入間市
島崎文教堂　入間店	入間市
㈱アサミ	入間市
西友　朝霞店	朝霞市
新星堂　志木店	志木市
㈲タナブックス	新座市
金子本店	八潮市
田中一誠堂　日高店	入間郡日高町
昭文堂書店	入間郡鶴ケ島町
吉田書店	大里郡花園町

《千葉県》

キディランド　千葉店	千葉市
中島書店	千葉市
多田屋　稲毛駅前店	千葉市
朝日堂書店	千葉市
千葉大生協	千葉市
千葉工大	千葉市
トミーの本	千葉市
改造社	千葉市
ブックセンターフィールド	千葉市
青春書店	市川市
ブックセンター　弘文館	市川市
西武百貨店ブックセンター	船橋市
紀伊國屋書店　船橋店	船橋市
三省堂書店　西船橋店	船橋市
旭屋書店　船橋店	船橋市
㈲ときわ書房	船橋市
東邦大生協	船橋市
ブックセンター木更津	木更津市
松田屋　木更津店	木更津市
辰正堂	松戸市
堀江良文堂	松戸市
多田屋　サンピア店	東金市
芳林堂書店　津田沼店	習志野市
峰文堂　イトーヨーカ堂店	習志野市
ブックス津田沼	習志野市
昭和堂	習志野市
新星堂　柏店	柏市
浅野書店	柏市
㈲研文社書店　五井支店	市原市
ブンキョードー八千代台店	八千代市
石川春光堂	我孫子市

《東京都》

プレスセンター丸善店	千代田区
三省堂書店	千代田区
書泉グランデ	千代田区
丸善　御茶の水店	千代田区
旭屋書店　水道橋店	千代田区
東京堂書店	千代田区
廣翠堂書店	千代田区
二六堂　秋葉原店	千代田区
前田書林	千代田区
明正堂　秋葉原店	千代田区
二六堂書店　岩本町店	千代田区
廣翠堂書店	千代田区
電気大生協	千代田区
図書出版販売　改造社書店	中央区
八重洲ブックセンター	中央区
東京旭屋書店	中央区
丸善本店	中央区
雄峰堂書店　新橋店（NS店）	港区
芝工大生協	港区
芳林堂書店　高田馬場店	新宿区
新星堂　NSビル店	新宿区
マルショウブックス	新宿区
福家書店　野村ビル	新宿区
東京理科大学生協	新宿区
中大理工学部	文京区
明正堂　上野中通店	台東区
リブロ　浅草店	台東区
リブロ　錦糸町店	墨田区
新栄堂　駅ビル店	江東区
明屋書店　五反田店	品川区
ソーブン堂書店	品川区
大平堂書店	品川区
西友　大森店	品川区
明屋　東五反田店	品川区
恭文堂書店	目黒区
三省堂　自由ガ丘店	目黒区
竜文堂書店	大田区
栄松堂書店　蒲田店	大田区
ヤマト書房　サンカマタ店	大田区
KADOYA．ACT4	大田区
文芸書林	世田谷区
㈱紀伊國屋書店　玉川高島屋店	世田谷区
甲文堂書店	世田谷区
旭屋書店　渋谷店	渋谷区
紀伊國屋書店　渋谷店	渋谷区
三省堂渋谷店	渋谷区
大盛堂書店	渋谷区
渋谷書店	渋谷区
明屋書店	中野区
ブックセンター・荻窪	杉並区
広和書店	杉並区
荻窪八重洲ブックセンター	杉並区
三省堂　パルコ店	豊島区
旭屋書店　池袋店	豊島区
芳林堂書店	豊島区
西武ブックセンター	豊島区
新栄堂　アルパ店	豊島区
立教学院事業部	豊島区
武蔵B．C．要町店	豊島区
㈱集文堂	荒川区
近代書店	足立区
㈲足立石川書店	足立区
好文堂	足立区
くまざわ本店	八王子市
三成堂書店	八王子市
鉄生堂書店	八王子市
㈱明隣堂	八王子市
ヤマト書店	福生市
オリオン書房　ウィル店	立川市
ブックセンターリブレ　立川若葉町	立川市
紀伊國屋書店　吉祥寺店	武蔵野市
パルコブックセンター・吉祥寺	武蔵野市
修文堂	武蔵野市
ブックス　タマ	青梅市
武蔵屋書店	青梅市
西友河辺店	青梅市
真光書店	調布市
電通大生協	調布市
真光書店（南口店）	調布市
久美堂	町田市
久美堂　小田急店	町田市
文教堂　成瀬店	町田市
久美堂　ハンズ店	町田市
島崎文教堂　小金井店	小金井市
万渓堂書店	小平市
三省堂　日野店	日野市
三成堂書店　国分寺店	国分寺市
東西書店	国立市
増田書店	国立市
正育堂	保谷市
野口屋書店	保谷市
福生西友	福生市
くまざわ書店　永山店	多摩市
くまざわ書店　桜ケ丘店	多摩市
くまざわ書店　丘の上プラザ	多摩市
住吉書房稲城長沼店	稲城市
みずほ書店	瑞穂町
武蔵ブックセンター	瑞穂町
ブンカドー	羽村町
ヨムヨム羽村店	羽村町

《神奈川県》

西友　二俣川ブックセンター	横浜市旭区
そごうブックセンター	横浜市西区
慶大日吉生協	横浜市港北区
ルミネ有隣堂東口店	横浜市西区
有隣堂　西口店	横浜市西区
㈱栄松堂書店　相鉄ジョイナス店	横浜市西区
有隣堂　トーヨー地下街店	横浜市西区
有隣堂　伊勢佐木店	横浜市中区
リーブル書房	横浜市金沢区
住吉書房　大倉白根店	横浜市港北区
㈲山村書店　本店	横浜市港北区
有隣堂　戸塚店	横浜市戸塚区
㈲川野書店	横浜市戸塚区
美津乃	横浜市戸塚区
㈾人生堂書店	横浜市港南区
鎌倉書房	横浜市旭区
㈲ウエシゲ　書籍部	横浜市緑区
㈲島崎文教堂　市ケ尾店	横浜市緑区
東弘書房	横浜市緑区
島崎文教堂　（市ケ尾店）	横浜市緑区
大塚　百合ケ丘駅ビル店	川崎市麻生区
中原ブックランド柿生店	川崎市麻生区
そごうブックセンター　登戸店	川崎市多摩区
川崎フジ書店	川崎市
文学堂本店	川崎市川崎区
中原ブックランド	川崎市中原区
㈱ルビコン書房	川崎市中原区
そごうブックセンター　小杉店	川崎市中原区
住吉書房　鷺沼店	川崎市高津区
島崎文教堂	川崎市高津区
島崎文教堂　上作店	川崎市高津区
ブックセンター文教堂	川崎市高津区
島崎文教堂　宮前平店	川崎市高津区
ブックスリード	川崎市多摩区
住吉書房　東急店	川崎市宮前区
平坂書房　WALK店	横須賀市
サクラ書店　紅谷町店	平塚市
島崎文教堂　四之宮店	平塚市
鎌倉書店	鎌倉市
大船書房	鎌倉市
文教堂　鎌倉店	鎌倉市
有隣堂　藤沢店	藤沢市
静雲堂書店	藤沢市
静雲堂　ヨーカ堂店	藤沢市
文教堂　六会店	藤沢市
リブロ藤沢店	藤沢市
八小堂書店	小田原市
伊勢治書店	小田原市
川上書店	茅ヶ崎市
㈲鶴ケ台長谷川書店	茅ヶ崎市
川上書店　ルミネ店	茅ヶ崎市
文教堂　相模大野店	相模原市
ブックス・ヤマト　サガミハラ	相模原市
カクダイ書店	相模原市
文教堂（星ケ丘店）	相模原市
タイラ書店	秦野市
有隣堂　厚木店	厚木市
内田屋書房　駅前店	厚木市
石村集文堂　駅ビル店	厚木市
ブックス・オオトリ	大和市
伊勢原書店	伊勢原市
アマダ書店	伊勢原市
島崎文教堂　城山店	津久井郡城山町
文教堂　平塚店	大磯町

《新潟県》

紀伊國屋書店　新潟店	新潟市
北光社	新潟市
萬松堂書店	新潟市
新大生協	新潟市
文信堂	新潟市
覚張書店　大手通店	長岡市
㈱ブックセンター長岡	長岡市
ブックセンターオオシマ	長岡市
野島ジャスコ店	新潟市
㈱渡甚　なるす店	柏崎市
高琳堂書店	柏崎市
押野見書店	見附市
藤波書店	栃尾市
文栄堂	新井市
ブックスタケウチ	白根市
上越図書販売	上越市
まるはん書店	北蒲原郡松原町
鈴屋書店	中蒲原郡松村町

《富山県》

宮田書店	富山市
清明堂	富山市
㈱中田図書販売（ブックスなかだ）	富山市
ブックスなかだ　豊田店	富山市
清明堂　城南店	富山市
山口書店	富山市
中田図書　中央通り店	富山市八尾町
ブックスなかだ　ヤマムロ店	富山市
友信堂	富山市
寺町ブックセンター	富山市
文苑堂　横田店	高岡市
ブックスなかだ　魚津店	魚津市
ブックスなかだ　氷見店	氷見市
上野書店	砺波市
BOOKS　ヤマゲン	下新川郡入善町
マツザキ書店	婦負郡八尾町
橋本書店	西礪波郡福光町

《石川県》

うつのみや　片町店	金沢市
金沢大学生協	金沢市
丸善　金沢支店	金沢市
森井書店	金沢市
王様の本　入江店	金沢市
北国書林　香林坊	金沢市
エバラブックセンター	金沢市
現代書房	金沢市
うつのみや　小松ルート8店	小松市
王様の本　松任店	松任市
王様の本	石川郡野々市町
ブックストアベパ	石川郡野々市町

《福井県》

勝木書店	福井市
勝木書店　ベル店	福井市
品川ピア店	福井市
㈱ひまわり書店	福井市
勝木書店　二宮店	福井市
勝木書店　敦賀店	敦賀市
平和書店　武生店	武生市

尚文堂書店	小浜市
勝木書店　鯖江店	鯖江市

《山梨県》

柳正堂書店	甲府市
甲府書房	甲府市
西武ブックセンター　甲府店	甲府市
天真堂書店	山梨市
第一堂書店	北都留郡上野原町

《長野県》

平安堂　長野店	長野市
西沢書店	長野市
ＢＯＯＫ　ＢＯＸ	長野市
鶴林堂書店	松本市
遠兵	松本市
井上百貨店　高美店　書籍部	松本市
ジャスコ東松本店	松本市
チュウシン堂	松本市
信州大学生協	長野市
西沢書店	上田市
上田西武	上田市
Ｂｏｏｋ　Ｂｏｘ塚田店	上田市
鶴林堂　三井店	岡谷市
笠原書店	岡谷市
ブックプラザ博信堂	諏訪市
平安堂　須坂店	須坂市
花谷書店	小諸市
西沢書店　東部店	伊那市
鶴林堂　茅野塚原店	茅野市
㈱神田堂	塩尻市
カクナカ書店	塩尻市
湖林書房	諏訪郡下諏訪町
平安堂　諏訪店	諏訪郡下諏訪町
ほたる書房	上伊那郡辰野町
中村書店	埴科郡戸倉町
高橋書店	小県郡東部町

《岐阜県》

自由書房	岐阜市
栄文堂	岐阜市
岐阜大学生協	岐阜市
東文堂　大垣店	大垣市
大洞堂岐阜大バイパス店	大垣市
大洞堂ブックス２５８	大垣市
東文堂　駅前店	大垣市
三洋堂　多治見店	多治見市
三洋堂　関店	関市
三洋堂　美濃加茂店	美濃加茂市
ルート２１　大洞堂	各務原市
三洋堂　可児店	可児市
自由書房ブックセンター	羽島郡岐南町
大洞堂　垂井店	不破郡垂井町
水穂書店	本巣郡穂積町
岐阜書房	本巣郡穂積

《静岡県》

吉見書店	静岡市
静岡谷島屋	静岡市
江崎書店	静岡市
江崎書店　パルシェ店	静岡市
㈲うぐいすや	静岡市
谷島屋　流通通り店	静岡市
ノア書房	静岡市
谷島屋	浜松市
文泉堂書店	浜松市
ブックセンターサーラ	浜松市
丸善書店	浜松市
明開堂書店	浜松市
谷島屋　名店ビル店	浜松市
杉本書店	浜松市
谷島屋　中沢店	浜松市
谷島屋　イニチボウル店	浜松市
稲勝書店（篠原店）	浜松市
㈱吉野屋	沼津市
マルサン書店　宝塚店	沼津市
フジ書店	三島市
文華堂	富士市
江崎書店　磐田店	磐田市
焼津谷島屋	焼津市
焼津谷島屋　（登呂田店）	焼津市
レンジャック　オガタ書店	掛川市
ブックハウス浜北	浜北市
長屋書店	田方郡大仁町

《愛知県》

ちくさ正文館	名古屋市千種区
池下三洋堂	名古屋市千種区
名古屋大学生協	名古屋市千種区
栄進堂　星ケ丘店	名古屋市千種区
千種栄進堂	名古屋市千種区
正文館書店	名古屋市東区
㈱栄進堂書店	名古屋市北区
大阪屋書店	名古屋市北区
日進堂書店　名西店	名古屋市西区
鎌倉文庫本店	名古屋市中村区
三省堂書店　名古屋店	名古屋市中村区
星野書店　近鉄ビル店	名古屋市中村区
㈱近鉄星野書店	名古屋市中村区
日進堂書店　上前津店	名古屋市中区
丸善ブックメイツセントラルパーク	名古屋市中区
名工大生協	名古屋市昭和区
杁中三洋堂　本店	名古屋市昭和区
日進堂書店	名古屋市瑞穂区
日進堂書店　桜山南店	名古屋市瑞穂区
丸善　旭大学	名古屋市瑞穂区
泰文堂	名古屋市熱田区
泰文堂　日比野店	名古屋市熱田区
小幡三洋堂	名古屋市守山区
三洋堂書店　鳴海店	名古屋市緑区
白樺書房　西店	名古屋市名東区
精文館書店	豊橋市
正文館書店　シビコ店	岡崎市
アオイ書店　ハシラ店	岡崎市
カルコスＢＯＯＫＳ	一宮市
文泉堂書店	一宮市
浅井書店	一宮市
一真堂　駅西店	一宮市
中島書店	一宮市
瀬戸ブックセンター	瀬戸市
春広堂　末広店	瀬戸市
三洋　ヒシノ書店	瀬戸市
三洋堂書店　勝川店	春日井市
中部大学売店	春日井市
世賜堂	豊川市
ニシキヤ書店	豊川市
本の精文堂	豊川市
へきなん書房	碧南市
三洋堂書店　刈谷店	刈谷市
㈱明文堂書店	刈谷市
鈴彦書店	豊田市
原田屋	豊田市
三洋堂　若林店	豊田市
精文館　生協店	豊田市
ブックスアスナロ	安城市
一清堂書店	西尾市
黒部書店	西尾市
海雲堂書店	蒲郡市
十一屋　犬山店	犬山市
三洋堂　小牧店	小牧市
マルセイ駅前店	稲沢市
ブックショップ２１０１	稲沢市
桂書房	海部郡

《三重県》

文化センター白揚	四日市市
シェトワ白揚	四日市市
新光堂　松本店	四日市市
古川書店	伊勢市
古川書店　御薗店	伊勢市
別所書店　船江店	松阪市
別所書店　名張店	名張店
古川書店　渡会橋店	度会郡小俣町

《滋賀県》

西武百貨店	大津市
リブロ西武ブックセンター大津	大津市
太田書店	彦根市
Ａコープ河瀬書店	彦根市
竹内書店	長浜市
文栄堂	八日市市
平和堂書店　草津店	草津市
平和書店　守山店	守山市
守山文庫	守山市
ブックプラザ三宝堂	甲賀郡甲西町
ブンペイ堂	蒲生郡

《京都》

立命館大学生協書籍部	京都市北区
アオキ書店	京都市上京区
同志社大生協書籍部	京都市上京区
工繊大学生協	京都市左京区
㈱オーム社書店関西	京都市中京区
京都駸々堂　ポルタ店	京都市下京区
京都書院　髙島屋書籍売店	京都市下京区
恵文社　西大路店	京都市南区
みつや書店	京都市伏見区
ブックセラーモム	京都市山科区
桐村好文堂	福知山市
ブックスアスカ	舞鶴市
ムクボ文明堂	宮津市
文明堂	舞鶴市
エンゼル書房	亀岡市
ビブロス亀岡	亀岡市
リーブル京都　長岡京店	長岡京市

《大阪府》

紀伊國屋書店　梅田店	大阪市北区
旭屋書店　本店	大阪市北区
オーム社書店関西　大阪店	大阪市北区
西日本書店	大阪市北区
駸々堂書店　京橋店	大阪市都島区
ブックス京橋	大阪市都島区
弘文堂書店	大阪市天王寺区
ナンバブックセンター	大阪市南区
旭屋書店　なんば店	大阪市南区
松原書店　サヤマ	大阪市南区
福家書店　心斉橋店	大阪市南区
大阪工大生協	大阪市旭区
旭屋書店　あべの店	大阪市阿倍野区
ユーゴー書房	大阪市阿倍野区
河野書店	大阪市淀川区
大阪府立大学生協	堺市
大阪大生協　豊中	豊中市
アシーネ池田店	池田市
イケダブックス本店	池田市
イケダブックス支店	池田市
関西大生協	吹田市
ブックストア勝田	高槻市
神戸ブックス西武　高槻店	高槻市
旭屋書店　京阪守口店	守口市
旭屋書店　枚方店	枚方市
豊臣書店	茨木市
西武　八尾店　㈱リブロ	八尾市
ロワード・リーブル	富田林市
ブックスモトランド	寝屋川市
電気通信大生協	寝屋川市
近畿大学生協	東大阪市

《兵庫県》

㈲香山書店	相生市
ユーカリ南天荘	神戸市灘区
日東館書林	神戸市中央区
海文堂書店	神戸市中央区
丸善　神戸支店	神戸市中央区
ジュンク堂書店　サンパル店	神戸市中央区
流泉書房	神戸市中央区
三上尚文堂	姫路市
新興書店	姫路市
誠心堂　駅前支店	姫路市
姫路　明屋書店	姫路市
ぶっくあおやま	姫路市
おきな書房	尼崎市
文栄堂書店	明石市
豊臣書店	西宮市
ＢＯＯＫＳ　成錦堂	洲本市
大利昭文堂	芦屋市
明屋書店　加古川店	加古川市
ミナ書房三木店	三木市

《和歌山県》

ブックアベニュー紀州屋	和歌山市
ブックスＶＡＮ	海南市
ブックス上野	田辺市
あおい書店	田辺市
本とレコード　アーク２	田辺市

《鳥取県》

富士書店	鳥取市
富士書店	鳥取市
今井書店　本通店	米子市
今井書店　皆生店	米子市

《島根県》

千鳥書房	松江市
㈱園山書店	松江市
今井書店	松江市
松江　今井書店	松江市
フタバ　乃木駅前店	松江市
だいこくや書店	浜田市
㈲カメタニ書店	出雲市
サンプラザマルシン書籍部	益田市

《岡山県》

紀伊國屋書店　岡山店	岡山市
黎明書院	岡山市
アシーネ　岡山店	岡山市
細謹社　平島店	岡山市
堀川書店	岡山市
優文堂　昭和町店	倉敷市
松島書房	倉敷市
笹沖書店	倉敷市
㈲エビスヤ書店	倉敷市
ブックセンター笹沖	倉敷市
ブック・スクェア啓文社	倉敷市
大橋書店　笹沖店	倉敷市
大橋書店　千鳥店	倉敷市
ザ・ブックス	倉敷市
久保書店	津山市
開進堂津山店	津山市
グリーンブックミヤワキ	玉野市
大豊堂　井原店	井原市

《広島県》

紀伊國屋　広島店	広島中央区
金正堂	広島中央区
みどり書店	三原市
啓文社	尾道市
マルコシ書店	尾道市
啓文社　ニチイ店	尾道市
あすなろ書店	福山市
ブックシティ啓文社	福山市
ブックセンター下山	三次市
アオイ啓文社	東広島市
広島大学工学部	東広島市
大豊堂書店	福山市

《山口県》

中野書店	下関市
青山堂	下関市
ブックス上野	下関市
㈲京屋書店	宇部市
文栄堂	山口市
福島書店	防府市
富永書店	岩国市
花田書店	新南陽市

《徳島県》

小山助学館　大学前店	徳島市
小山助学館	徳島市
㈲森住　丸善	徳島市
小山助学館　東口店	徳島市
小山助学館　バイパス店	徳島市
小山助学館　鳴門店	鳴門市
宮脇書店　鳴門店	鳴門市
堀部書店	三好郡池田町

《香川県》

宮脇書店	高松市
松岡書店	高松市
宮脇書店　今里店	高松市
宮脇書店　丸亀店	丸亀市
宮脇書店　坂出店	坂出市
宮脇書店　観音寺店	観音寺市
タケウチ	観音寺市
香川書店	香川町

《愛媛県》

㈱明屋書店　本店	松山市
明屋書店　大街道店	松山市
紀伊國屋書店　松山店	松山市
アカデミア　明屋書店	松山市
松山商大生協	松山市
明屋書店　石井店	松山市
愛媛大学生協　書籍部	松山市
明屋書店　平井店	松山市
明屋書店　新居浜店	新居浜市
みつば書店	松山市
マスヤ	今治市
明屋書店　宇和島店	宇和島市
文宝堂書店	八幡浜市
マスヤ書店	西条市
セイワ書店	東予市

《高知県》

金高堂書店	高知市

《福岡県》

九州工業大学生協	北九州市戸畑区
明屋小倉店	北九州市小倉南区
宗文堂	北九州市門司区
小倉宗文堂	北九州市小倉北区
ナガリ書店	北九州市小倉北区
井筒屋	北九州市小倉北区
旭屋書店	北九州市八幡西区
白石書店	北九州市八幡西区
金文堂アニマート原	福岡市早良区
金進堂	福岡市東区
金修堂	福岡市東区
金文堂　朝日ビル店	福岡市博多区
博多・寿屋　月隈店	福岡市博多区
リーブルテンジン	福岡市博多区
はくと書房空港通り店	福岡市博多区
福岡金文堂本店	福岡市中央区
紀伊國屋書店　福岡店	福岡市中央区
りーぶる天神	福岡市中央区
金文堂　大橋店	福岡市南区
金善堂書店	大牟田市
菊竹　金文堂	久留米市
エマックスたがみ	久留米市
㈱本のアニマート	久留米市
ブックス紀乃国屋	飯塚市
ＢＯＯＫリード	飯塚市
バイパスイン　キリアケ	八女市
ブックス　あべにゅう	筑後市
明屋書店　春日店	春日市
パルイン金修堂	太宰府市
はくと書房	粕屋郡志免町

《佐賀県》

金華堂書店	佐賀市
油屋バイパス店	鳥栖市
隆泉堂　オオツボ店	伊万里市
田尻本店	小城郡小城町

《長崎県》

好文堂	長崎市
総合科学大学　書籍部	長崎市
くさの書店　住吉店	長崎市
メイコウドウタラミ店	長崎市
金明堂書店	佐世保市
博文堂書店	佐世保市
博文堂書店　京町店	佐世保市
ブックマート諫早	諫早市

《熊本県》

ＢＯＯＫＳ　まるぶん	熊本市
長崎書店	熊本市
紀伊國屋熊本店	熊本市
２００１チカミテン	熊本市
金輝堂	人吉市
サンロード明屋書店	人吉市

《大分県》

晃星堂書店	大分市
明屋　高城店	大分市
明屋　別府店	別府市
パルコブックセンター　大分店	大分市

《宮崎県》

寿屋　宮崎店	宮崎市
田中書店	宮崎市
ＢＯＯＫＳ田中	宮崎市
中央田中書店	宮崎市
鶴岡神宮駅前店	宮崎市
田中書店　妻ケ丘本店	都城市
田中書店　ミノハラ店	都城市
ブックス丸善	延岡市
丸善書房	延岡市
明屋書店　日向店	日向市
栄光堂　ユニード店	日向市

《鹿児島県》

ブックスみすみ　２号店	鹿児島市
鹿児島大学生協　書籍部・中央店	鹿児島市
春苑堂ブックプラザ	鹿児島市
ブックス銀座	鹿児島市
金海堂	鹿児島市
金海堂　中洲店	鹿児島市
金海堂　谷山店	鹿児島市
ブックセンターエース	鹿児島市
ブックスみすみ専門店	鹿児島市
ＢＯＯＫＳ　ＫＥＩＯ	鹿屋市
塩満書店　隼人店	姶良郡隼人町

《沖縄県》

上州書店マキシー・ブックセンター	那覇市
安木屋　本社	那覇市
博文館書店	名護市

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、T＆Eソフト、ハドソン等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445 6111
大阪本社006(203)3361 金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411 京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591 神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211 広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526 高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206 下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445 熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405 鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5″ 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5″ 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5″ 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5″)	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5″ 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1~5	PC-9801VF/VM
	PC-9801UV2	FD(3.5″ 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1~5	PC-9801U2
PC-8800シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII SR
	PC-8801mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkII SR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801mkII SR	テープ	4,100円	マッピー	
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801	FD(5″)	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5″)	6,200円	ナイザー	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,000円	ゼノン	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	5,800円	パックマン	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,000円	グロブダー	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkII SR	FD(5″)	6,200円	マッピー	PC-8801mkII TR/FR/MR/MH/FH
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ゼノン	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkII SR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8001mkII SR	テープ	3,800円	マッピー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1b,XE-1PRO対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	4,100円	スペース ハリアー	PC-6001mkII SR・PC-6601/SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5″)	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,200円	マッピー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5″)	6,200円	スペース ハリアー	PC-6601SR
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW7 ※XE-7対応
	FM-7	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5″)	6,200円	ドルアーガの塔	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	7,800円	Pコンパイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ディグダグ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,000円	ギャラガ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,000円	マッピー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,200円	ナイザー	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,200円	バトルシティ	FM-77AV ※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5″)	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5″)	6,200円	ドルアーガの塔	※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ディグダグ	※XE-1b,XE-1PRO対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-1b,XE-1PRO対応
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,000円	ドラゴンバスター	※XE-1b,XE-1PRO対応
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニン' ラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
	MZ-1500	QD	4,800円	ポピンズ	
	MZ-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
	MZ-1500	QD	4,800円	ソフィア	
	MZ-1500	QD	5,300円	ダーク・ストーム	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	パックマン	XE-1b,XE-1PRO対応
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ゼビウス	XE-1b,XE-1PRO対応
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,500円	マッピー	XE-1b,XE-1PRO対応
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	ドルアーガの塔	XE-1b,XE-1PRO対応
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	デーモンクリスタル	XE-1b,XE-1PRO対応
X-1 ※すべてXE-1b,XE-1PRO対応	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1	X-1	テープ	3,800円	バーニン' ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ナイザー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ソフィア	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	迷宮への扉	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ダーク・ストーム	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
X-1D ※すべて XE-1b, XE-1PRO 対応	X-1D	FD(3")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ ※すべて XE-1b, XE-1PRO 対応	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	バーニン' ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	スーパーモード ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ボピンズ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ナイザー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ソフィア	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	迷宮への扉	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ドラゴンバスター	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	ダーク・ストーム	X1F/Gモデル20/30
X68000	X68000	FD(5")	6,800円	ゼビウス	XE-1b,XE-1PRO対応
	X68000	FD(5")	6,800円	スペースハリアー	XE-1b,XE-1PRO対応
MSX	MSX /2	ROM	4,500円	パックマン	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	マッピー	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE-1b,XE-1PRO対応

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
MSX	MSX /2	ROM	4,500円	キング&バルーン	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ラリーX	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ディグダグ	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	メガROM	5,300円	ナイザースペシャル	XE-1b,XE-1PRO対応
	MSX /2	メガROM	5,300円	迷宮への扉	XE-1b,XE-1PRO対応
ジョイスティック	MSX,MSX2,FM77AV,MZ-2500,PC-6001,X1,X68000 (アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)		9,500円	XE-1PRO	
ニ　デ　コ	PC-8801	テープ	4,500円	ちゃっくんぽっぷ	
	PC-8801	テープ	4,500円	エレベーターアクション	
	PC-8801	テープ	4,500円	ビクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5")	6,800円	影の伝説	
	MZ-2200	FD(3.5")	7,500円	ちゃっくんぽっぷ	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5")	6,800円	ハイドライドII	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライド	
	PC-8801mkIISR	FD(5")	7,800円	ディーヴァ	
	MSX	FD(3.5")	7,800円	〃	
	X1	FD(5")	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5")	6,800円	レイドック	
	FM-77AV	FD(3.5")	7,800円	〃	

DEMPA / ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744●電巧堂チェーン仙台本店(仙台市)☎022-225-5290〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●好文堂書店(真岡市)☎02858-2-2061●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21太田店(太田市)☎0276-45-0721●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップZERO(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●ゲームインタマガワ(世田谷区)☎03-700-1830●ゲームイン大学院(世田谷区)☎03-323-5534●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●タケイ印房(小金井市)☎0423-85-3810〔神奈川県〕●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340●ブックスフレンド(川崎市)☎044-911-6024〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバII.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんどニの宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●ユニー新城店1F(新城市)☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線(大垣市)☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム(鈴鹿市)☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第4ビル店(大阪市)☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば(大阪市)☎06-643-3217●マイコンショップCSK(大阪市)☎06-345-3351●ニノミヤムセンぱそこん亭PCランド(大阪市)☎06-643-1681●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店(藤井寺市)☎0729-39-9206●(有)天勝コンピューター(東大阪市)☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィスA1(呉市)☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社(益田市)☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン(新南陽市)☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機(高松市)☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会(徳島市)☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス(松山市)☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ(中村市)☎08803-4-2184〔福岡県〕●(株)デオニー(北九州市)☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条(太宰府市)☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO1(唐津市)☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂(長崎市)☎0958-28-0140〔大分県〕●(株)トキハマイコンコーナー(大分市)☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館(鹿児島市)☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋(川内市)☎0996-20-5335

一度読んだら、違いがわかる。

MSX・MSX2用ソフトを82本満載!

さらに、MSX2コーナー、周辺機器一覧、ハイテクニック・コーナー、
MSX-BASIC入門など充実した内容です。

パソコン・ゲームが作れる本

マイコン BASIC Magazine DELUXE

MSX·MSX2 プログラム大全集

定価1,500円(送料250円)

大好評発売中



電波新聞社 出版販売部……………… 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎ 03－445－6111

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。（用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。）この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：アウトラン	ウォーレット	１個	1,200円
源平討魔伝	三種の神器	１個	950円
イシター	下じき	１枚	200円
		合計	2,350円

↓

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は……… 2,700円

合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み……５枚１組　350円
（１枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック…………………２枚　240円
３～５枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。

通常払込料金 加入者負担　払込通知票　㊤表
口座番号　東京　5　51961　金額　¥2700
加入者名　株式会社 電波新聞社
（郵便番号 141）
払込人住所氏名　東京都品川区電波町 1-11-15　電波 小太郎
■読者整理番号　何も書かないで下さい
料金　払込み　特殊　円
備考
受付局日附印
各票の※印欄は払込人において記載してください。
記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。
この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金 加入者負担　払込票
口座番号　東京　5　51961
加入者名　株式会社 電波新聞社
金額　¥2700
払込人住所氏名
備考　受付局日附印

電波新聞社の定期刊行物
だれにも出来る－定価 630円 〒100円　月刊 ラジオの製作
家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌　月刊 電気店　定価1,200円 〒105円
音と映像のクリエイトマガジン　月刊 AudioVideo　定価 630円 〒90円
マイクロコンピューターがわかる雑誌　月刊 マイコン　定価 530円 〒135円
わかる！動かせる！プログラムが読める雑誌　月刊 マイコンBASIC Magazine　定価 380円 〒80円
ビジネスマンのための情報誌　月刊 OAパソコン BUSINESS PERSONAL COMPUTER　定価 530円 〒80円
事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル　季刊 OA情報　定価1,800円 〒350円
マイクロプロセッサ/周辺LSI/デバイス活用技術総合誌　月刊 Computer Design　定価 800円 〒80円
※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

㊤裏　購読申込書　昭和　年　月　日
この欄は、加入者あての通信にお使いください。
定期購読誌名　※新規 継続　購読期間　年　号より　年間　送金額（送料当社負担）円
御希望誌・ソフトテープ名　冊数　送金額（送料共）円
フリガナ　トウキョウト シナガワク デンパマチ　産業分類　所属又は職種
送付先住所　141-□□　東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ　デンパ コタロウ　電話　年令　性別
送付先御氏名　電波 小太郎　03 (445)6111　14才　男・女
通信欄　アウトラン　ウォーレット　1個　1,200円
源平討魔伝　三種の神器　1個　950円
イシター　下じき　1枚　200円
送料　350円　合計　2,700円
＊は○で囲んで下さい。
この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

X1対応版新登場

大好評!!"ハヤト"

タケルの独自ソフト／安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★HAYATO(隼人)		¥――	¥5,800	タケルソフト	ⓑⓙⓚ 2ドライブ要
★ジェネシス		¥5,800	¥4,900	スクウェア	ⓑ
★アスピックスペシャル		¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓙⓚ XIDは除く
★マデリーン		¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓐⓑⓙⓚ XIC,D外部ドライブ除
ヘルプ		¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	ⓐⓑ
へらくれす		¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓐⓑⓖⓗ
タケル伝説		¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス		¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
ゲームミュージックライブラリー①	データ集	――	¥2,800	システムサコム	ⓑ



急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2～3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
リ・バース		¥7,800	¥6,200	SPS	ⓓ
棋太平		¥7,000	¥5,200	SPS	ⓘ
名監督		¥6,800	¥5,100	TDS	ⓔⓕ
エルスリード戦史		¥8,000	¥6,400	NCS	ⓓⓕ
アルゴー		¥7,800	¥6,200	呉ソフト	ⓓⓔ
ディーヴァ		¥7,800	¥6,600	T&E	MSXII ⓘ3.5"2DD
ディーヴァ		¥7,800	¥6,600	T&E	ⓑⓙⓚ
レ・イ・ドック		¥6,800	¥5,400	T&E	MSXII ⓘ3.5"2DD
地球防衛軍		¥7,800	¥6,600	アートディンク	ⓑⓚ
CARMINE×1		¥7,800	¥7,000	マイクロキャビン	ⓙⓚ 2ドライブ漢ロム要
ガイアの紋章		¥7,800	¥6,800	NCS	ⓑ
レリクス(RELICS)		¥7,200	¥5,400	ボーステック	ⓐⓑⓖⓗⓙⓚ
殺人倶楽部		¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓐⓑⓗⓚ
新ベストナインプロ野球		¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓐⓑⓖⓗ
抄本 三国志		¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓐⓑⓙⓚ
リターン オブ イシター		¥6,800	¥6,000	SPS	ⓑ

新しく実用ソフトもそろいました!!

ソフト名	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
(グラフィックスデータ集)				
グラフィックスアニメーションROSE	オリジナル	¥9,000	ファンシーソフト	ⓓ
ROSEキャラクター集	オリジナル	¥3,000	ファンシーソフト	ⓓ
実用ROSE II	オリジナル	¥4,000	ファンシーソフト	ⓓ
他				
(ユーティリティ)				
縮少名人(縮少印刷プログラム)	――	¥8,800	技術評論社	ⓓ
一太郎ver3活用ユーティリティ	――	¥8,000	技術評論社	ⓓ
他				
(実用ソフト)				
ルンルンファイル(データベース、売上管理、仕入管理、etc)		各¥5,000	ファンシーソフト	ⓓ
キー入力を10倍速くする練習用プログラム	――	¥6,000	技術評論社	ⓓ
他				
(日本語パーソナルワープロ用ソフト)				
ピコワード5100 定義集(ゴルファー篇、小中学校教師篇、高校教師篇、経営者篇、ビジネスマン篇、ファミリー篇)	各¥5,000	各¥4,500		ブラザーNP5100専用

注：対応機種 ⓐ8801mkII ⓑ88SR以降 ⓒ88VA ⓓ98M/VM/VX ⓔ98F/vF ⓕ98U/UV ⓖFM-7 ⓗFM-NEW7 ⓘFM-77 ⓙX-1 ⓚX-1 ダボ
メディアはMSX、MSXIIがROM、但し、MSXには(3.5"2DD)とあるものは、ディスク専用です。ⓓは5"2HD ⓔは5"2DD ⓕⓘは3.5"2DDで供給します。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

ジャンル：アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング をそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00～18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄
●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普:453-100-9881

compit sala (ガスビル sala 1F)
コムピット サーラ
〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

フリガナ		ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎(　　)　-				
フリガナ					
氏名	様				
年令	職業	日付	合計金額		





24時間テレフォンサービス 06-633-7168

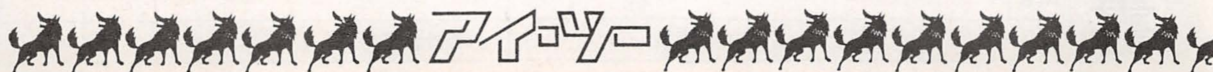
● その他、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

	商品名	定価	アイ・ツー特価
本体	NEC PC-9801VX21 限定	433,000円	269,000円
	NEC PC-9801Vm21	390,000円	242,000円
	NEC PC-8801FA 新発売	168,000円	119,800円
	NEC PC-8801MA 新発売	198,000円	142,800円
	NEC PC-88VA ・	298,000円	198,000円
	NEC PC-9801UV21	318,000円	203,000円
	NEC PC-98LTm2	288,000円	183,000円
ディスプレイ	NEC PC-KD854	89,800円	52,000円
	NEC PC-KD853	118,000円	75,000円
	NEC PC-KD862	99,800円	66,000円
	NEC PC-TV453(N)	138,000円	88,000円
	NEC PC-TV352	115,000円	76,000円
	サンヨーCMT-146L アナロクデジタルRGB 14型ドットピッチ0.39mm 4000文字	89,800円	46,800円
プリンター	NEC PC-PR201F2	158,000円	107,800円
	NEC PC-PR101F2	138,000円	95,000円
	NEC PC-PR201H2	245,000円	163,000円
	NEC PC-PR201TL	135,000円	92,000円
	NEC PC-PR101TL	79,800円	55,000円
	NEC PC-NM9950	245,000円	118,000円
	スター精密 AR-2415	144,000円	77,000円
	スター精密 AR-2410	114,000円	72,000円
	スター精密 TR-24CL	69,800円	39,000円
	ブラザー M1024ⅡP/X (80ケタドットプリンター)	99,800円	54,000円
	ブラザー M1724P (136ケタドットプリンター)	148,000円	79,800円
ワープロ	富士通、オアシスFROM8 ハガキ宛名ロム付	128,000円 8,000円	(店員まで) 99,800円
	シャープ WD260F	138,000円	(価格相談応) 109,000円
	シャープ WD540	165,000円	(価格相談応) 129,000円
	キャノンα-100	188,000円	123,000円
ハードディスク	ロジテック LHD-320N 早い者勝	198,000円	(現品1点限り) 125,000円
	エプソン HDD-20S	198,000円	128,000円
	ICM HD-20LP	188,000円	148,000円
	アイテック 5020H	138,000円	94,000円

これはほんの一例です。その他多数取り揃えております。

必ずTELにて、在庫確認の上、ご注文ください。

すべての商品価格は、この表示以上にはなりません。





エプソンシリーズ 大特価セール

商品名	定価	アイ・ツー特価
●PC-286(STD)	357,000円	184,800円
●PC-286U(STD)	248,000円	184,800円
●PC-286V(STD)	298,000円	223,800円
●PC-286CD 14インチカラーディスプレイ	118,000円	88,500円
●PC-286PR ドットインパクトプリンター	148,000円	109,800円
●VP-800 80ケタドットプリンター	122,000円	93,000円
●VP-1000 136ケタドットプリンター	152,000円	115,500円
●GT-3000V カラーイメージスキャナー	178,000円	139,800円

超目玉激安セット

PC-9801VX21……¥433,000
KD854……¥89,800
PC-NM9950……¥245,000
総額¥767,800

アイ・ツー特価
¥435,800
44%Off

■マクセル

5インチ2HD	¥205
5インチ2D	¥143
3.5インチ2HD	¥690

■3M

5インチ2HD	¥198
5インチ2D	¥123
3.5インチ2HD	¥750
3.5インチ 2DD	¥480

■ノーブランド

5インチ2D	¥38
5インチ2HD (カラープラケース入)	¥118
ノーブランド 白バコ 5インチ2HD	¥87
3.5インチ 2D、2DD共用	¥158
3.5インチ2HD	¥430

バリバリ一流メーカー品

トンカチエディター

ファミリーコンピュータ ディスクシステム用

親切なマニュアルがついているから、誰にでも簡単に解析が出来るぞ！

ファミコンDISKゲームの大解析！
買ったソフトを解析せずに遊ぶなんてダサイ！

ディスク版スーパーマリオの944B番地からの4バイトは前進速度データー。これを全て2倍にすると……速い速い……ターボマリオとなってファイアーボール、蹴とばしたカメさえ追い越すぞ。

他にも、超ロングジャンプ、いきなり256W、いきなり100人マリオ、こんな夢のある解析がトンカチエディターさえあれば簡単に出来る。しかも、オリジナルの面データーを内蔵していて、別の世界の超難解マリオも楽しめる。

マリオ以外でも機械語の逆アセンブル表示が出来て変更出来るから、機械語の勉強にも最適。自分の気に入ったソフトをとことん解析しよう。

R・P・Gより面白い

3大特典付 御購入のうえ登録カードを送られた方に
1.ゲーム解析例の載ったトンカチ・ニュース進呈
2.抽選でアイ・ツーオリジナルテレフォンカード進呈 500名様
3.トンカチ解析コンテストの応募資格

ファミリーコンピュータソフトウェアコンテスト エントリー作品

■ディスク版
■ファミリーコンピュータディスクシステム用
■コンテストエントリー作品
■豪華マニュアル付
(ファミリーコンピュータの詳しい解説 ゲームの解析法イロイロ 6502機械語初心者講座)

定価¥7,800

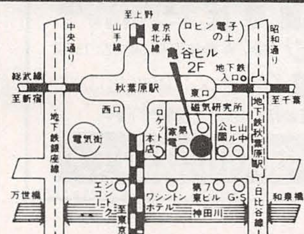
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

■お求め方法

有名パソコンショップ、ファミコンショップでお求め下さい。
なお、直接本社にお求めの方は、当社まで現金書留でお申し込み下さい。送料は当社負担です。

東京支店

■営業時間 AM10:00—PM7:30
03-258-3539(代)



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17
亀谷ビル2F

通販窓口

大阪 06-632-0012(代)
東京 03-258-3539(代)

銀行振込の場合葉書かFAXで住所・氏名・電話番号・注文品等をお知らせ下さい。
三和銀行 難波支店
普通613538
郵便振替
大阪4-104-341
FAX
大阪本社 06-641-2535
東京店 03-258-3868

年中無休

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪本社

■営業時間
AM11:00—PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15-18

アイ・ツー

限・定・激・安
■早い者勝ち売り切れ御免
■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。
すべて新品、メーカー保証付！





☎03(253)7661



AVCフタバ電機

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

SHARP X1G Model 30 セット

CZ-822C(¥118,000)
CZ-820D(¥ 79,800)
組合せ合計 ¥197,800

特価 ¥1?0,000

お支払例
㊀¥7,200+¥4,400×35回
㊀¥4,500+¥3,500×47回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801UV21



パソコンに自信のあるキミはいきなり16BIT。

PC-9801UV21…(¥318,000)
PC-KD854……(¥ 89,800)
組合せ合計……¥407,800

特価 ¥310,000

お支払例
㊀¥13,400+¥10,600×35回
㊀¥12,900+¥ 8,300×47回

SONY MSX2 HB-F1XD



HB-F1がフロッピーをつけ更に、機能をUPして新登場。
スピードコントローラや連射ターボ(24発/秒)を内蔵。

標準価格…………¥59,800

特価 ¥46,000

お支払例
㊀¥5,600+¥5,000×9回
㊀¥8,300+¥8,000×5回

SHARP X1 turbo Z



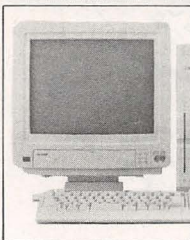
Zなら間違いない。

CZ-880C……(¥218,000)
CZ-880D……(¥109,800)
組合せ合計……¥327,800

特価 ¥2?2,000

お支払例
㊀¥9,580+¥6,400×35回
㊀¥9,400+¥5,000×47回

SHARP X68000



夢を超えたパソコン。
2MB大容量メモリ内蔵可能。しかも強力な日本語処理を実現。超高解像度自然色グラフィック。

CZ-600CE……(¥369,000)
CZ-600DE……(¥129,800)
組合せ合計……¥499,800

魅力の価格で ご奉仕いたします。
お値段はお問い合せ下さい。

富士通 FM77AV40



26万色カラー表示。
天然色を超えた極彩色。名シーンをリアルタイムで凍結。

FM77AV40……(¥228,000)
FM-TV154……(¥138,000)
組合せ合計……(¥366,000)

特価 ¥2?2,000

お支払例
㊀¥9,280+¥7,600×35回
㊀¥6,600+¥6,000×47回

SHARP X1 パソコンテレビ turbo III



さらにターボは進歩した。
標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。

CZ-870C……(¥168,000)
CZ-870D……(¥109,800)
組合せ合計…… ¥277,800

特価 ¥??8,000

お支払例
㊀¥9,120+¥6,400×35回
㊀¥9,400+¥5,000×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MH (Black Type)



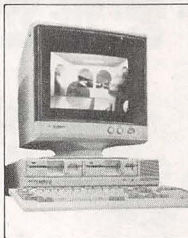
一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!

PC-8801MH……(¥208,000)
PC-KD862……(¥99,800)
組合せ合計……(¥307,800)

特価 ¥2?4,000

お支払例
㊀¥10,160+¥8,000×35回
㊀¥ 8,100+¥6,300×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801FH (Black Typeもあります)



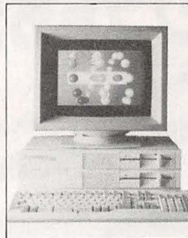
NECの自信作。
待望のFHシリーズにブラック登場。

PC-8801FH30‥(¥168,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計…… ¥267,800

特価 ¥2?6,000

お支払例
㊀¥10,440+¥7,000×35回
㊀¥ 9,300+¥5,500×47回

NEC PC-88 VA



8bit・16bitの両用。
つまりオールマイティと云う事。ビジネス、ゲーム、なんでもOK。

PC-88VA……(¥298,000)
PC-KD862……(¥ 99,000)
組合せ合計…… ¥397,800

特価 ¥3?5,000

お支払例
㊀¥10,700+¥10,500×35回
㊀¥11,100+¥ 8,200×47回

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

パソコン本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	¥168.000	¥129.000	¥ 4.443	¥ 3.494
PC-8801MH	¥208.000	¥159.000	¥ 5.476	¥ 4.306
PC-88VA	¥298.000	¥228.000	¥ 7.853	¥ 6.175
PC-9801UV21	¥318.000	¥243.000	¥ 8.370	¥ 6.581
PC-9801VX21	¥433.000	¥331.000	¥11.401	¥ 8.965
PC-9801VM21	¥390.000	¥298.000	¥10.264	¥ 8.071
富士通				
FM77AV20-2	¥168.000	¥1?8.000	¥ 4.064	¥ 3.196
FM77AV40	¥228.000	¥1?0.000	¥ 5.511	¥ 4.333
SHARP				
X1G M30	¥118.000	¥ ?0.000	¥ 3.933×24回	
X1turbo III	¥168.000	¥1?2.000	¥ 3.858	¥ 3.033
X1turbo Z	¥218.000	¥1?3.000	¥ 5.614	¥ 4.415
X68000	¥369.000	¥??5.000	¥10.161	¥ 7.990
X1Fmodel10+CZ503F (1D FDD)				
合計価格	¥139.600	¥ 67.000	¥ 4.262×18回	

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138.000	¥108.000	¥ 9.990	¥ 5.310
PC-TV352	¥115.000	¥ 90.000	¥ 8.325	¥ 4.425
PC-KD853	¥118.000	¥ 89.000	¥ 8.233	¥ 4.376
PC-KD861	¥138.000	¥108.000	¥ 9.990	¥ 5.310
PC-KD862	¥ 99.800	¥ 78.000	¥ 7.215	¥ 3.835
PC-KD854	¥ 89.800	¥ 65.000	¥ 6.013	¥ 3.196
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108.000	¥ ?8.000	¥ 7.215	¥ 3.835
FM-TV152(同モノラル)	¥ 89.800	¥ ?5.000	¥ 6.013	¥ 3.196
FM-TV154(AV40用)	¥138.000	¥ ?9.000	¥ 9.156	¥ 4.868
SHARP				
CU-14AD	¥ 84.800	¥ ?7.000	¥ 6.198	¥ 3.294
CZ-870D(ターボ用)	¥109.800	¥ ?9.000	¥ 7.308	¥ 3.884
CZ-880D	¥109.800	¥ ?3.000	¥ 7.678	¥ 4.081
CZ-600D(超高解像度)	¥129.800	¥ ?9.000	¥ 9.158	¥ 4.868
MZ-1D26(同TVなし)	¥ 89.800	¥ ?0.000	¥ 6.475	¥ 3.442

MSX2

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77 (SANYO)	¥138.000	¥103.000	¥ 5.064	¥ 3.548
WAVY23 (SANYO)	¥ 32.800	¥ 26.800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	¥148.000	¥119.000	¥ 5.851	¥ 4.099
HB-F1II (SONY)	¥ 29.800	¥ 25.000	現金一括払のみ	
HB-T600(SONY)	¥135.000	¥1?8.000	¥ 5.310	¥ 3.720
HB-T7 (SONY)	¥ 59.800	¥ 4?.000	¥ 3.616×15回	
FS-4600F(National)	¥138.000	¥107.000	¥ 5.261	¥ 3.686
FS-A1 (National)	¥ 29.800	¥ 25.000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-502F(SHARP)	¥ 99.800	¥ ?8.000	¥ 7.215	¥ 3.835
CZ-503F(SHARP)	¥ 49.800	¥ ?8.000	¥ 3.515	¥ ——
HBD-20W MSX用	¥ 44.800	¥ 39.000	¥ 2.938×15回	
FS-FD1A	¥ 39.800	¥ 34.000	¥ 3.145	¥ ——

頭金なし 手軽な電話クレジット

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

'87わくわく年末大特価セール中！

パーソナルワークステーション

X68000 セットで大特価！

CZ-600CE＋CZ-600DE

●CZ-8EB1(I/Oボックス)・¥88,000→¥ 72,100	●CZ-8NJ1(XシリーズJOYカード)・・¥1,700→¥ 1,600
●CZ-6BE1(1MBボード)・・¥35,000→¥ 28,700	●CZ-8NM2(マウス)・・・・・・¥6,800→¥ 5,500
●CZ-6BE2(2MBボード)・¥79,800→¥ 65,500	●MZ-1P27(水平プリンタ)・・¥268,000→¥214,000
●CZ-6BE4(4MBボード)・・¥138,000→¥113,500	●MZ-1P28(8桁プリンタ)・・¥148,000→¥118,000
●CZ-8BG1(GPIBボード)・・・¥59,800→¥ 49,000	●MZ-1P29(132桁プリンタ)・・¥168,000→¥134,000
●CZ-8BU1(I/Oボード)・・¥39,800→¥ 32,600	●MZ-1X29(光学マウス)・・ ¥13,800→¥ 11,000

●コンパクトフロッピーディスクユニット(2D)

CZ-300F ¥79,800→**¥13,000**
(ケーブル付)

◎8W30I、8B0I、300F(3点合計) ¥101,600→**¥20,000**

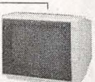
オリジナル MZ-2000/2200/80B/1500/700を300Fにつなぐインターフェイスカード**¥18,000**

◎3インチゲームソフト(7枚)・・・・・・・・・・・・・・・・・・**¥3,500**

●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥53,000



●シャープCU-14AD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥84,800→特価¥67,800



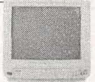
●シャープCU-14DI
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,000→特価¥64,800



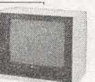
●シャープCU-14FA
14型カラー(FMAV2用)
X1シリーズ使用可、ケーブル別
¥49,800→特価¥29,800



●シャープCU-15MI
15型カラーディスプレイ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥99,800→特価¥79,800



●シャープCZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ
(映像入力端子付)
¥129,800→特価¥89,000



●シャープCZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥44,800



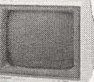
●シャープCZ-850D 在庫少
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥129,000→特価¥59,800



●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,800→特価¥79,000



●シャープCZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800



●シャープMD-12PI
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000



●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000



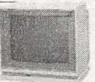
●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800



●NEC PC-KD854
14型カラーディスプレイ
(2000/アナRGB)
¥89,800→特価¥55,800



●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥27,000



●シャープMZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
¥128,000→特価¥95,000



●NEC PC-60M43
14型カラーディスプレイ
¥65,800→特価¥39,800



●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→特価¥79,800



●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、21ピン)
¥89,800→特価¥56,000

《シャープポータブルコンピュータ》
●PC-1600K・・・・・・・・・・¥69,800→¥59,800
⊙CE-1600P(カラープリンタ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥69,800→¥59,800

《シャープポケットコンピュータ》
●PC-1501(本体)・・・・¥64,800→¥19,800
●PC-1360・・・・・・・・・・・・¥29,800→¥24,800
●PC-1360K・・・・・・・・・・¥36,800→¥33,800
⊙CE-161(プログラムモジュール)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥50,000→¥10,000

すぐれた機動力でビジネスをバックアップ！



「電子手帳」PA-7000・¥19,800→¥17,800

※ポケコン総合カタログ並びに特価表を差し上げます。切手200円を同封の上、当社へお申し込み下さい。

《X1G大特価》
X1G(CZ-822C)＋NECカラーモニター＋ジョイスティック＝¥157,000→**¥99,800**

シャープ **MZ-2531**
・・・・・・・・・・・・・・・・¥199,800→下取り後の価格**¥125,000**
〈下取り機種：MZ-2000/80B/80K/1500/2200、その他ご相談下さい。〉

●シャープCZ-802C・・・・(3.5インチドライブ付)	¥25,000
●シャープCZ-803C・・・・・・・・・・¥119,800⇨	¥29,800
●シャープCZ-820C・・・・・・・・・・¥69,800⇨	¥39,800
●シャープCZ-822C・・・・・・・・・・¥118,000⇨	¥78,000
●シャープCZ-870C・・・・・・・・・・¥168,000⇨	¥119,000
●シャープCZ-880C・・・・・・・・・・¥218,000⇨	¥149,000
●シャープMZ-2200・・・・・・・・・・¥128,000⇨	¥28,000
●シャープMZ-2521・・・・・・・・・・¥198,000⇨	¥85,000
●シャープMZ-2861「MZ書院」・¥328,000⇨	年末特価
●シャープMZ-5521・・・・・・・・・¥388,000⇨	¥60,000
●シャープMZ6541(処分品)・・・・¥650,000⇨	¥170,000
●富士通FM77AV2・・・・・・・・・・¥168,000⇨	¥75,000

拡張器機特価！

※16ビットボード・キット・漢字ROMなし・・・超特価¥10,000
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)・¥23,000→¥ 8,900
●MZ-1R09(5500用VRAM)・・・・・・・・・¥35,000→¥25,000
●MZ-1R10(5500用漢字ROM)・・・・・・・¥30,000→¥12,000
●MZ-1R11(5500用256RAM)・・・・・・・・¥80,000→¥40,000
●MZ-1R18(1500用RAMファイル 代品)¥18,000→¥12,000
●MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)・・・・・・¥35,000→¥15,000
●MZ-1R23(1500用漢字ROM)・・・・・・・¥19,800→¥12,000
●MZ-1R24(1500用辞書ROM)・・・・・・・¥22,000→¥12,000
●MZ-1R26A(増設RAMボード)・・・・・・・¥35,000→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)・¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)・・・・¥13,000→¥10,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)・・・・・・・¥34,800→¥29,800
●MZ-1P10(漢字プリンタ)・・・・・・・・・・・¥245,000→¥95,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラープリンタ)・¥79,800→¥39,800
●MZ-6P11(1P11カットシートフィーダ)¥95,000→¥35,000
●MZ-1E15(1.2MミニF-Dインターフェイス)¥35,000→¥28,000
●MZ-1E29(RS-232Cカード／ケーブル付)・・・・・・・・・¥15,200
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)¥19,800→¥16,800
~~●MZ-2000/2200/3500用キーボード・・・・・・・・・・・・¥10,000~~
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)・¥49,800→¥39,800
●VM12モデム・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥39,800→¥33,800
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)・・・¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)・・・¥49,800→¥42,000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)・・¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)・・・¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)・・・・・¥14,800→¥12,600
●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)・・¥34,800→¥22,000
●CZ-8EP(X1拡張ポート)・・・・・・・・・・・・¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)・・・・・・・・¥198,000→¥168,000
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)・・¥54,800→¥ 特 価
●CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)・・・¥79,800→¥57,500
●CZ-8PK2(漢字プリンタ)・・・・・・・・・・・¥134,800→¥39,800
~~●CZ-8PK3(24ピン漢字プリンタ)136桁¥189,000→¥85,000~~
●CZ-8PD2(プリンタ)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・¥25,000
●CZ-8PD3(プリンタ)・・・・・・・・・・・・・・¥59,800→¥19,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)・・¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)・・・・¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV2(カラーイメージボード)・・・・¥39,800→¥33,800
●CZ-8BK2(漢字ROM)・・・・・・・・・・・・¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)・・・・・¥13,800→¥11,700
●CZ-8BK4(第2水準ROM)・・・・・・・・・・¥ 6,800→¥ 5,700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)・・¥19,800→¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)・・・¥24,800→¥19,800
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)¥14,800→¥ 4,000
●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)・・・・・・・・・・・・・・・・¥5,000

掲載されている商品は全て新品保証付です。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで——信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560 5
☎0426(45)3001～3 FAX.0426-44-6002
〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通)1752505
●営業時間：10:00～19:00
●休日：日曜日
●電話受付20:00迄可

社団法人
日本通信販売協会会員

USED PASOCOM SHOP

☆あなたのパソコン&ソフトをどこよりも高く買い取り交換いたします☆

03-257-0490
UP'S

03-257-0569
UP'S INN

大人気!



UP'Sショールームからのお知らせ

- UP'Sの中古品はマニュアル・付属品付きのUP'Sリフレッシュ済。
- UP'Sはアフターサービスで業界をリード!
  UP'Sの中古本体は業界最長の一年間保証。
  モニター・プリンター・その他周辺機器の中古品は、6ヶ月保証付。(一部対称外の商品もございます。)
- うれしい配達サービス
  日曜・祝日もお届け致します。
- 無料査定致します。
  本体・モニター・プリンター・その他周辺機器・MSX・ソフト等も高価現金買取致します。お気軽にお電話下さい。
- 便利な日曜営業
  ショールーム・通販とも、日曜・祝日も営業しております。無料査定・下取り交換等お気軽にお電話下さい。

振り込み口座
三和銀行　新橋支店 ㊟274937
㈱サードウェーブ

中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

●UP'Sの高価買取・下取交換フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未青年の方は、ご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合せください。

●UP'Sの姉妹店UP'S INNもよろしく!!

ファミコンからパソコンまで、中古下取・買取・販売サプライ用品秋葉原一番極安価格。

《下取り交換例》

シャープ CZ-600C(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥260,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥245,000
PC-8801mkIISR/30	+¥235,000
PC-8801FH/30	+¥225,000
PC-9801F2	+¥185,000
PC-9801UV2	+¥150,000
PC-9801VM2	+¥115,000
FM-77AV2	+¥245,000
CZ-856C	+¥230,000
CZ-870C	+¥215,000

EPSON PC-286U-STD(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥135,000
PC-8801FH/30	+¥100,000
PC-9801F2	+¥ 60,000
PC-9801M2	+¥ 30,000
PC-9801U2	+¥100,000
PC-9801UV2	+¥ 25,000
PC-9801VF2	+¥ 55,000
FM-77AV2	+¥120,000
CZ-852C	+¥115,000
CZ-856C	+¥105,000

NEC PC-8801MA(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥110,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 95,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 85,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 75,000
PC-8801FH/30	+¥ 75,000
FM-77L4	+¥100,000
FM-77AV2	+¥ 95,000
CZ-852C	+¥ 90,000
CZ-856C	+¥ 80,000
CZ-870C	+¥ 65,000

NEC PC-8801FA(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥90,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥75,000
PC-8801mkIISR/30	+¥65,000
PC-8801mkIIMR	+¥55,000
PC-8801FH/30	+¥55,000
FM-77L4	+¥80,000
FM-77AV2	+¥75,000
CZ-852C	+¥70,000
CZ-856C	+¥60,000
CZ-870C	+¥45,000

《買取り価格例》

本体	
PC-8801mkII/30	¥35,000
PC-8801mkIIFR/30	¥50,000
PC-8801mkIISR/30	¥60,000
PC-8801FH/30	¥70,000
FM-77AV2	¥50,000
CZ-856C	¥65,000
CZ-880C	¥90,000

モニター	
PC-KD551	¥25,000
PC-KD854	¥35,000
PC-TV451	¥43,000
CZ-850D	¥35,000

《中古販売価格例》

本体	
PC-9801VX2	¥250,000~
PC-9801VM2	¥198,000~
PC-9801M2	¥165,000~
PC-9801F2	¥125,000~
PC-8801FH/30	¥108,000~
PC-8801mkIISR/30	¥ 90,000~
PC-8801mkII/30	¥ 50,000~
FM-77AV2	¥ 60,000~
CZ-856C	¥ 80,000~
FM-New7	¥ 10,000~

モニター	
PC-KD551	¥45,000~
PC-KD852	¥48,000~
PC-KD854	¥50,000~
PC-KD851	¥55,000~

プリンター	
PC-PR201	¥48,000~
PC-PR201H	¥68,000~
NM-9300S	¥38,000~
VP-135K	¥60,000~

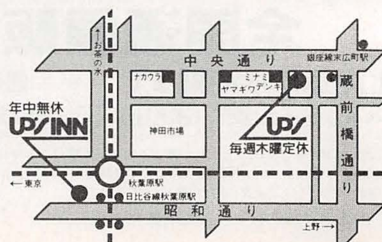
アップス
UP'S
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
TEL03(257)0490(代)

アップスイン
UP'S INN
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル5F
TEL03(257)0569(代)

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク
受付時間 AM10:00~PM6:30(毎週木曜定休)

東京 03(257)0460
札幌 011(612)4580
大阪 06(202)1340
福岡 092(475)1730

※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。



代金は郵便切手で　高品質フロッピーディスク

無銭家たちへのお助けマン!

大特価

■ノーブランド5インチ(高級プラスチックケース入り)送料370円

2HD(1枚)110円(青，赤もあります)
2DD(1枚) 80円
2D (1枚) 50円

■ノーブランド8インチ(紙箱) 送料700円

2D (1枚)300円

■5インチクリーニングキット1,600円 送料260円

■ノーブランドファミコン用生ディスク(1枚)360円 送料60円

例えば ノーブランド5インチ2HD×10+5インチクリーニングキットでは
110円×10+370円+1,600円+260=3,330円(お求めは切手で!)

★商品注文は商品名，住所，郵便番号，氏名，電話番号をはっきり書いて，商品価格および送料を切手にて右記にお送りください。
★5インチと8インチは10枚単位でお願いします。

㈱アルファコーポレーション
お申し込み先
〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号 ☎03-802-5989

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!
待望のコントロール BOX 発売中!!

■価格(KICコントロールBOX)
※いずれもTV接続ケーブル付です。
Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応…………………………¥30,000
Ⓑ.RGB21ピン対応¥24,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応…¥33,000

いずれも図解入り、技術資料付き。組立てフルキットを御希望の方は全品5,000円引きです!

●このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使ってゲームP.C.BのRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。

RGBモニター(アナログ21ピン)対応も新発売!!
(本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!)
※21ピンコネクターケーブル付き。

君のお部屋はゲームコーナー!!



付属品
●フルカラービデオコンバータ(KIC-0090) ●8方向ジョイスティック(業務用・4方向交換チップ付) ●トリガーボタン/30φ3個、24φ2個付 ●スイッチング電源(+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A) ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付。

テーブルゲーム機
格安販売(完動品・整備済)

USEDゲーム機 ¥20,000より(完動品、整備済)
USEDゲーム基板¥ 5,000より(完動品、配線図付)



★特価品取り揃えて格安販売中!

★在庫価格表は、〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

▶商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円を加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM12係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
(東京都目黒区下目黒3-6-5)☎03(793)2871㈹

豊富な品ぞろえ! お買得品がズラ〜〜〜リ!

★★★★つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン★★★★

PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。

新登場

88FA・MA 発売記念セール

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D(10枚)をプレゼント

※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。



〈4050文字基本セット〉

N E C PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥257,800

注文No.B-1201
限定30セット

特価169,000円

クレジット	回数	頭金	初 回	2回目以降
	24	0	9,130	8,200×23
	36	0	8,370	5,700×35

〈純正基本セット〉

注文No.B-1203
限定30セット

ノバ特価

N E C PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
N E C PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
定価合計 ¥286,000

クレジット	回数	頭金	初 回	2回目以降
	24	0	11,100	10,200×23
	36	0	9,800	7,100×35

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-1202
限定30セット

特価214,000円

N E C PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
ア イ ワ PV-A2400(モデム) ¥49,800
アスキー 88TERM(通信ソフト) ¥12,800
定価合計 ¥320,400

クレジット	回数	頭金	初 回	2回目以降
	36	0	7,720	7,300×35
	48	0	10,300	5,700×47

〈プリンターセット〉

注文No.B-1204
限定30セット

ノバ特価

N E C PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
N E C PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
N E C PC-PR101TL ¥79,800
(本体特価 ¥75,810)
N E C PC-PR101T-15 ¥8,000
連続用紙(1,000枚) ¥3,000
定価合計 ¥376,800

クレジット	回数	頭金	初 回	2回目以降
	36	0	11,520	9,300×35
	48	0	8,400	7,400×47

ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え



限定30セット
注文No.B-1205

X1 パソコンテレビ turbo III

シャープ CZ-870C ¥168,000
シャープ CZ-870D ¥109,800
定価合計 ¥277,800

特価181,000円

クレジット	回数	頭金	初 回	2回目以降
	36	0	9,130	6,100・35
	48	0	5,000	4,900・47



限定30セット
注文No.B-1206

X1 パソコンテレビ turbo Z

シャープ CZ-880C ¥218,000
シャープ CZ-880D ¥109,800
定価合計 ¥327,800

特価248,000円

クレジット	回数	頭金	初 回	2回目以降
	36	0	11,040	8,400×35
	48	0	7,500	6,700×47



限定30セット
注文No.B-1207

パーソナルワークステーション X68000

シャープ CZ600CE ¥369,000
シャープ CZ600DE ¥129,800
定価合計 ¥498,000

好評発売中

クレジット	回数	頭金	初 回	2回目以降
	36	0	14,860	13,000×35
	48	0	12,500	10,300×47



限定30セット
注文No.B-1208

マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40

富 士 通 FM 77AV40 ¥228,000
富 士 通 FMTV 154 ¥138,000
定価合計 ¥366,000

特価192,000円

クレジット	回数	頭金	初 回	2回目以降
	36	0	8,660	6,500×35
	48	0	5,200	5,200×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先:〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。

振込先: 三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3〜60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日 配達指定OK！

営業時間 平日 10:00〜20:00 日曜祭日 10:00〜19:00 ★年中無休

PC-8801MA 〈4050文字基本セット〉

新登場

注文No.B-1209

N E C PC8801MA	¥198,000
(本体特価 ¥188,100)	
4050文字アナログカラーディスプレイ	¥89,800
定価合計	¥287,800

限定30セット 特価 **193,000円**

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
36	0	9,890	6,500×35
48	0	6,500	5,200×47

〈純正基本セット〉

注文No.B-1210 限定30セット **ノバ特価**

N E C PC8801MA	¥198,000
(本体特価 ¥188,100)	
N E C PC-KD863S	¥118,000
(本体特価 ¥112,100)	
定価合計	¥316,000

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
36	0	8,860	7,900×35
48	0	10,200	6,200×47

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-1211 限定30セット 特価 **239,000円**

N E C PC8801MA	¥198,000
(本体特価 ¥188,100)	
4050文字アナログカラーディスプレイ	¥89,800
アイワ PV-A2400(モデム)	¥49,800
アスキー 88TERM(通信ソフト)	¥12,800
定価合計	¥350,400

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
36	0	10,470	8,100×35
48	0	9,900	6,400×47

PC-9801UX21 最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット！

注文No.B-1212

新登場

N E C PC9801UX21	¥348,000
(本体特価 ¥330,600)	
加賀電子 SV-650(アナログカラーCRT)	¥89,800
エプソン VP-800PCセット	¥124,000
定価合計	¥561,800

限定30セット 特価 **394,000円**

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
48	0	14,000	10,500×47
60	0	14,680	8,900×59

PC-9801VX21 限定30セット

注文No.B-1213

N E C PC 9801VX 21	¥433,000
(本体特価 ¥411,350)	
サンヨー CMT-146L	¥89,800
エプソン VP-800PCセット	¥124,000
定価合計	¥646,800

特価 **454,000円**

クレジット 回数	頭金	初 回	2回目以降
48	0	16,800	12,200×47
60	0	14,280	10,300×59

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

ナショナルFS-A1 ¥29,800
5,800円のソフト1本(限定品)
定価合計 ¥35,600
特価 **28,800円**

SONY HB-F1II ¥29,800
5,800円のソフト1本(限定品)
定価合計 ¥35,600
特価 **28,800円**

オドロキの3.5FDD内蔵！
SONY HB-F1XD ¥54,800
(3.5FDD内蔵)
特価 **42,800円**

誰れでも気軽にパソコン通信
SONY HB-T7 ¥59,800
特価 **46,600円**

MSX2用周辺機器

●カシオ日本語ワードプロセッサーユニット	MW-24(MSX2用)	¥39,800	特価26,500円
●ナショナル ワープロプリンター	FS-PW1(MSX2用)	¥49,800	特価38,500円
●ドットマトリクスプリンター(MSX用)	SONY PRN-M24 タイプII	¥99,800	特価77,800円
●3.5″フロッピーディスクドライブ(MSX2用)	SONY HBD-20W	¥44,800 (インターフェース込)	特価34,800円
●3.5″フロッピーディスクドライブ(MSX2用)	ナショナル FS-FD1A	¥39,800 (インターフェース込)	ノバ特価
●MSX標準モデム	ナショナル FS-CM820	¥29,000 1200bps 300bps	特価22,500円
●通信カートリッジ	HBI-1200	¥32,800 1300 1200bps	特価26,000円
●データレコーダ(倍速OK)	サンヨー PHC-DRII	¥12,800	特価 7,500円

プリンター

●スター精密 TR-24CL
(PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付)
本体価格¥ 68,800➡ 41,200円

●エプソン VP-800 PCセット
本体価格 ¥124,000➡ノバ特価

●エプソン VP-85K
(PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス)
本体価格¥118,000➡ ノバ特価

●エプソン VP-135K
(PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス)
本体価格¥148,000➡ ノバ特価

●エプソン AP-80EXPCセット
(PC用、カプセルケーブル、ハガキガイド付)
本体価格¥ 69,800➡ ノバ特価

●SEIKOSHA SL-130MK
(PC用、24ドットマトリクス、漢字プリンタ、ケーブル付)
本体価格¥128,000➡ 82,500円

●エプソン VP-1000 PCセット
本体価格 ¥154,000➡ノバ特価

●シチズン CKP-5240
(PC用、第1、第2水準、標準装備、トラクタ付、ケーブル)
本体価格¥145,000➡ 82,500円

●N E C PC-PR406M
本体価格¥ 59,800➡ノバ特価

●N E C PC-PR101TL
本体価格¥ 79,800➡ノバ特価

●N E C PC-PR201TL
本体価格¥135,000➡ノバ特価

マウス

●NEOS MS-40
¥ 12,800➡ 7,800円

●NEOS MS-50L
¥ 7,800➡ 5,500円

●ハル研 HOP-10
¥ 9,800➡ 6,800円

●ハル研 HTB-10
¥ 14,800➡ 9,800円

モデム

●オムロン MD-1200E
¥ 24,800➡ 19,800円

●アイワ PV-A2400
¥ 49,800➡ノバ特価

●エプソン SR-1205
¥ 29,800➡ノバ特価

●N E C PC-CM202
¥ 43,800➡ノバ特価

●N E C PC-CM201
¥ 24,800➡ノバ特価

●加賀電子 KM-1200H
¥29,800➡ 22,000円

日本一の大特価

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ノバ 情報機器株式会社
NOVA情報機器㈱
東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761㈹

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種	NEC PC-8801FA	
	下取機種	下取差額
	PC8801FR／30	65,000円
	PC8801mkIISR／30	55,000円
	PC8801mkII 20	90,000円

購入機種	NEC PC-8801MA	
	下取機種	下取差額
	PC8801mkIIMR	68,000円
	PC8801mkIIFR／30	88,000円
	PC8801mkII／30	113,000円

購入機種	NEC PC-9801UX21	
	下取機種	下取差額
	PC9801U2	170,000円
	PC8801mkIIFR 30	190,000円
	PC8801mkIISR／30	180,000円

購入機種	NEC PC-9801VM21	
	下取機種	下取差額
	PC9801VM2	90,000円
	PC9801U2	195,000円
	PC8801mkIIFR／30	205,000円

購入機種	SHARP X1 turbo Z	
	下取機種	下取差額
	X1Turbo2	90,000円
	X1Fmodel20	120,000円
	X1Fmodel10	147,000円

購入機種	SANYO (4050文字・アナログRGB) CMT-146L	
	下取機種	下取差額
	2000文字 TV付	17,000円
	2000文字カラー	28,000円
	4000文字モノクロ	36,000円

購入機種	NEC PC-9801VX21	
	下取機種	下取差額
	PC-9801VM2	125,000円
	PC9801M2	165,000円
	PC9801U2	225,000円

購入機種	富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV20-2	
	下取機種	下取差額
	FM77-AV2	40,000円
	FM77-L2	55,000円
	FM-new7＋5FDD(DUAL)	55,000円

購入機種	富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40	
	下取機種	下取差額
	FM77-AV2	70,000円
	FM77-L2	88,000円
	FM-new7＋5FDD(DUAL)	88,000円

購入機種	SHARP X1 turbo III	
	下取機種	下取差額
	X1Turbomodel 30	65,000円
	X1Fmodel20	82,000円
	X1Turbo2	50,000円

中古品
高額にて買い取りします！
希望商品 X1ターボシリーズ、FM77シリーズ、PC-8801mkIIFRシリーズ
買い取りについて詳しくはお電話で！
担当 武藤、深谷 まで
※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください。

（下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。）

☎03-591-8761
大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

CPU

富士通 FM-7	¥14,000
FM-new7	¥14,000
FM-77AV2	¥59,800〜
FM-77AV20-2(新同)	¥99,800
FM-77AV40(新同)	¥136,000
FM-77-D2	¥39,800〜
NEC PC8801mkII／20	¥39,800
PC-8801mkII／30	¥45,000〜
PC-8801mkIISR／30	¥90,000〜
PC-8801mkIIFR／30	¥79,800〜
PC-8801mkIIMR	¥99,000〜
PC-8801FH	¥99,800〜
PC-8801MH	¥129,000〜
PC9801UV21	¥69,800〜
PC-9801U2	¥89,800
PC-9801UV2	¥168,000
PC-9801VF2	¥138,000
PC-9801VM21	¥270,000
PC-9801VX2	¥268,000〜
PC-98LT-1	¥175,000
PC-98LT-2	¥217,000
シャープ X1C	¥16,800
X1CS	¥16,800
X1CK	¥16,800
X1Fmodel10	¥16,800
X1Gmodel10(新同)	¥34,800〜
X1Gmodel30(新同)	¥59,800〜
X1ターボIII(新同)	¥105,000〜
X1ターボ／10	¥25,000〜
MZ-1500	¥15,000〜
MX-10(MSX)	¥9,000
HX-10(MSX)	¥9,000

プリンター

シャープ CZ8PD2S	¥29,800〜
NEC NM-9400	¥99,800
PC-PR201H2	¥178,000
PC-PR201F2	¥114,000
PC-PR406M	¥42,000
PC-PR101TL	¥58,000
NEC NM9900	¥110,000
PC-PR201H	¥110,000
PC-PR201TL	¥98,000
エプソン RP-80	¥25,000
VP-85K(新同)	¥71,000
富士通 MB27406	¥15,000
MB27404	¥15,000
シャープ CZ8PD2R	¥9,800
CZ8PP2R	¥9,800

ディスクユニット

シャープ CZ-503F(新同)(X1用シングル)	¥39,000
CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥73,000
TEAC FD-55BV(新同)(PC88mkII、SR用)	¥25,000
グロリアシステムズGD-50HS(98用)	¥33,000
グロリアシステムズGD-35S(98用)	¥30,000

ディスプレイ

シャープ CU-14A4	¥60,000
CU-14G	¥24,800
CU-14FA	¥24,800
シャープ CZ-811DE	¥29,800
サンヨー CMT146L(新同)(4050文字、カラー、アナログ、デジタル)	¥46,000
NEC PC-KD852	¥45,000
PC-KD854	¥49,800

ワープロ

シャープ WD-250F(新同)	¥64,000
キヤノン アルファー10(新同)	¥109,000
アルファー100(新同)	¥121,000
富士通 オアシスライトF-ROM8(新同)	¥81,000
東芝 JW-R70F2(新同)	¥67,800
ルポ90F	¥124,000
エプソン PWP-960LXT(新同)	¥62,800
PWP-1000G(新同)	¥96,500

その他デバイス

NEC PC-VC101	¥94,800
シャープ CZ8BS1(新同)	¥18,800
CZ8BV1(新同)	¥31,000
富士通 FM77-411	¥19,300
各種データレコーダ	¥5,000〜

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株)
東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM-12月号 商品申込用紙
●お申込の前に在庫の確認をしてください。
●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。
昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

ゲームもおまかせ！大特価販売

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

ゲーム機 激安販売

ファミリーコンピューター
定価 ~~¥14,800~~
中古大特価 ¥8,900

ディスクシステム
ディスクシステム ¥15,000
ACアダプター ¥1,500
合計定価 ~~¥16,500~~
中古大特価 ¥8,980

SHARP ツインファミコン
定価 ~~¥32,800~~
新品大特価 ¥29,000

NEC PC-Engine
本体 ¥24,800
ソフト(THE 功夫) ¥4,500
合計 ~~¥29,300~~
新品大特価 ¥26,000

ファミコン用 おそうじ探偵君
ファミコンクリーナー
「とつぜんゲームが出来なくなった！」という経験はありませんか？
故障激減
大特価 ¥600
★ゲームカートリッジやファミコン本体は常にクリーナーをかけていれば故障は減ります。
★ゲームが動かなくなってからではおそい！

ファミコン用 生ディスク
コピーツールによるバックアップ用生ディスク
安い!!
特価 ¥780
★通信販売によるお求めは5枚以上でお願いします。
ご来店の方は1枚でもOKです。

ゲームソフトも激安販売！

PC-8801シリーズ用

ソフト名	定価(円)	特価(円)
ART of WAR 88	8,800	7,920
Ys(イース)	7,800	7,020
ウルティマIV	9,800	8,820
自称！ 強豪雀士編	6,800	6,120
ジハード	7,800	7,020
上海	6,500	5,850
神羅万象	7,800	7,020
テスタメント	7,800	7,020
抜忍伝説	9,800	8,820
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,120
マンハッタン・レクイレム	7,800	7,020
YAKSA(ヤシャ)	7,800	7,020
ラプラスの魔	7,800	7,020
リターンオブイシター	6,800	6,120
ワールドゴルフII	7,800	7,020

PC-9801シリーズ用

ソフト名	定価(円)	特価(円)
Ys(イース)	7,800	6,630
エルスリード戦史	8,000	6,800
魔神宮	7,800	6,630
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	5,780
信長の野望(全国版)	9,800	8,330
九玉伝	7,800	6,630
ザ・競馬	10,000	8,500

MSX・MSX2用(ROM版)

ソフト名	定価(円)	特価(円)
ディープフォーレスト(MSX2のみ)	5,800	4,930
SUPER LAYDOCK	6,800	5,780
三国志	12,800	10,880
信長の野望(全国版)	9,800	8,330
グラディウスII	5,800	4,930

ソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう！

上に書いてある以外のソフトを買いたい人は切手240円分を入れて、「日本マイコン流通センターベーマガリスト係」へ送って下さい。
●中古ソフトの値段表 ●新作ソフトの値段表 ●ソフト購入申込書がもらえます。下の申込書に書いて下記の住所まで送ってね。(ソフトの値段表はPC-98、88、ファミコンのみです)

ファミコン 本体 ディスク ソフト 買います

買いとります。ソフトは必ず5本以上でお願いします。

※箱・説明書が無い場合は買取価格が下がりますので、なるべく付けて下さい。
※お店へ持って行くと3本より買取りします。

人気ソフト、新しいソフトは高価買取りします。

お店へ持って行くか、下の申込書に書いて送って下さい。一週間ぐらいで計算して、その金額をお届けします。

ファミコン本体の故障品も買います。 買取価格は2,000円前後です。はじめにハッキリ故障品と言ってお申込み下さい。

ファミコン、ディスクシステムを売りたい方は、ジョイスティックやソフト他などもいっしょに買いますので、お店へ持って行くか、下の申込書に書いて、郵便小包か宅急便でまとめて下さい。一週間ぐらいでその金額をお届けします。

PC-8801 PC-9801 用ディスクソフト買います！

●ディスクソフトは必ず5本以上、箱・説明書付に限ります。 ●買取価格は人気・発売時期によって変ります。
★まとまったらお店に持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包か宅急便で送って下さい。到着次第計算してその金額をお届け致します。お電話によるお問い合せはできません。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03[463]4455(ヨシココ)



●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係

お申し込み方法

買いたい人 今すぐお電話でお申し込み下さい。お申し込みの際、ご住所・お名前・電話番号をお伝え下さい。当社の受付番号を申し上げます。その受付番号を申込書にご記入の上、現金書留に現金と申込書を入れてお近くの郵便局よりご送金下さい。 入金確認後、早急に商品をお届け致します。

売りたい人 売りたい品を右の申込書にご記入の上、宅急便か郵便小包などでお送り下さい。商品が着き次第計算してその金額をお届け致します。

お近くの人 売りたい人も、買いたい人もぜひご来店下さい。

小資本開業！加盟店募集！
詳しくはお問い合せ下さい。

キリトリ線

〈申込書〉

※□に○印をつけて下さい。

□売りたい ↓売りたい品物

1	3
2	4

□買いたい ↓買いたい品物

1	3
2	4

□ソフトの値段表が欲しい。
(240円分の切手が必要です)

昭和 年 月 日

フリガナ	年令
氏名	
住所〒	
TEL	
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

新製品も安い！これなら買える！

NEC新製品セール—分割払い月々3,000円より

PC-8801FA

新登場



●PC-8801シリーズのソフトを継承
●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装
●FM16音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

大特価 お電話にて！

注文番号 B-L01 FA純正高級セット
PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
PC-8801-17(ビデオアートボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥335,800~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,600
24回	¥15,770	¥13,500
36回	¥ 9,625	¥ 9,600
60回	¥ 9,870	¥ 6,300

注文番号 B-L02 FA純正セット
PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥286,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,704	¥17,400
20回	¥15,172	¥13,500
36回	¥ 9,250	¥ 8,100
60回	¥10,496	¥ 5,300

注文番号 B-L03 FA格安セット
PC-8801FA(本体)
4050文字カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥247,800~~

回数	1回目	2回目以降
10回	¥20,778	¥20,000
15回	¥14,504	¥13,700
30回	¥ 9,203	¥ 7,400
60回	¥ 6,396	¥ 4,200

注文番号 B-L04 FA純正高級ワープロセット
PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
PC-8801-17(ビデオアートボード)
NM-9950(15″カラー漢字プリンター)
スーパー春望クリエイティブII(ワープロソフト)
5″2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥633,600~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥28,846	¥27,400
24回	¥22,102	¥21,300
36回	¥17,375	¥15,000
60回	¥14,682	¥ 9,900

注文番号 B-L05 FAワープロ入門セット
PC-8801FA(本体)
4050文字カラーモニター
PC-PR406M(10″熱転写漢字プリンター)
スーパー春望クリエイティブII(ワープロソフト)
5″2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥360,400~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,552	¥19,300
20回	¥16,136	¥15,000
36回	¥ 9,500	¥ 9,000
60回	¥10,148	¥ 5,900

注文番号 B-L06 FAワープロ通信セット
PC-8801FA(本体)
PC-KD863S(モニター)
NM-9950(15″カラー漢字プリンター)
KM-1200H(1200ボーモデム)
スーパー春望クリエイティブII
5″2Dディスケット1箱(10枚)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥613,600~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,996	¥26,000
24回	¥20,852	¥20,200
36回	¥17,250	¥14,200
60回	¥13,132	¥ 9,400

PC-88VA



PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

大特価 お電話にて！

注文番号 B-L07 VA純正高級セット
PC-88VA(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-VA11(ビデオボード)
合計定価 ~~¥437,600~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,860	¥20,500
24回	¥16,620	¥15,900
36回	¥13,000	¥11,200
60回	¥10,520	¥ 7,400

注文番号 B-L08 VA格安セット
PC-88VA(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥382,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,216	¥19,500
20回	¥16,788	¥15,100
36回	¥12,250	¥ 9,000
60回	¥ 7,284	¥ 6,000

注文番号 B-L09 VAワープロセット
PC-88VA(本体)
4050文字カラーモニター
PC-PR406M(10″熱転写漢字プリンター)
ユーカラVA(ワープロソフト)
5″2HDディスケット1箱(10枚)
合計定価 ~~¥491,600~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥21,986	¥21,500
24回	¥16,982	¥16,700
36回	¥11,875	¥11,800
60回	¥ 8,862	¥ 7,000

PC-8801MA

新登場



●PC-8801シリーズのソフトを継承●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載●FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載

大特価 お電話にて！

注文番号 B-L10 MA純正高級セット
PC-8801MA(本体)
PC-KD863S(モニター)
PC-8801-17(ビデオアートボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥365,000~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥19,570	¥19,000
24回	¥16,490	¥14,700
48回	¥ 8,255	¥ 8,200
60回	¥ 7,590	¥ 6,300

注文番号 B-L11 MA・格安セット
PC-8801MA(本体)
4050文字カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ~~¥277,800~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥19,902	¥19,200
20回	¥13,512	¥12,000
36回	¥ 8,250	¥ 7,200
60回	¥10,016	¥ 4,700

注文番号 B-L12 Shintom VCR-4000

VAの機能をフルに生かすにはビデオが欲しい！

●ワイヤレスリモコン付
●HQ方式で高画質、鮮明●ワンタッチレコーディング●2週間6番組予約●ピクチャーサーチ●一時停止(スチル)機能

特価¥47,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,320	¥8,300
10回	¥5,330	¥5,100
15回	¥3,640	¥3,500

PC-9801VX21



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承●80286(10MHz対応CPU)を搭載。より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。
●640Kバイトメモリー標準実装●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

大特価 お電話にて！

注文番号 B-L13 VX21・純正高級セット
PC-9801VX21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥551,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥28,560	¥28,200
20回	¥22,380	¥21,900
36回	¥14,000	¥13,100
60回	¥14,240	¥ 8,600

注文番号 B-L14 VX21・純正セット
PC-9801VX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥522,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,320	¥26,200
24回	¥18,580	¥17,200
36回	¥15,250	¥12,100
60回	¥12,380	¥ 8,000

注文番号 B-L15 VX21・格安セット
PC-9801VX21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥552,800~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,376	¥25,700
24回	¥18,164	¥16,900
36回	¥14,500	¥11,900
60回	¥ 9,724	¥ 7,900

PC-9801VM21



●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承●640Kバイトメモリー標準実装●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

大特価 お電話にて！

注文番号 B-L16 VM21・純正高級セット
PC-9801VM21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥508,000~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥33,220	¥32,500
20回	¥20,720	¥20,400
36回	¥13,000	¥12,200
60回	¥13,760	¥ 8,000

注文番号 B-L17 VM21・純正セット
PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥479,800~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥30,750	¥30,000
18回	¥22,000	¥20,500
36回	¥14,250	¥11,200
60回	¥11,900	¥ 7,400

注文番号 B-L18 VM21・格安セット
PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥473,000~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥30,468	¥29,400
18回	¥21,732	¥20,100
36回	¥13,500	¥11,000
60回	¥ 9,244	¥ 7,300

PC-9801UX21

新登場



●U2・UV2のソフトの継承
●640Kバイトメモリー標準実装●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載
●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。●もちろん豊富なゲームも楽しめます。(FMサウンド ボード 内蔵)
●80286(10MHz対応CPU)搭載。より高速処理が可能になりました。

大特価 お電話にて！

注文番号 B-L19 UX21純正高級セット
PC-9801UX21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥466,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥28,168	¥26,900
20回	¥22,124	¥20,900
36回	¥14,250	¥12,500
60回	¥ 9,032	¥ 8,300

注文番号 B-L20 UX21純正セット
PC-9801UX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥437,800~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥25,928	¥24,900
24回	¥17,392	¥16,400
36回	¥12,000	¥11,600
60回	¥13,072	¥ 7,600

注文番号 B-L21 UX21格安セット
PC-9801UX21(本体)
4050文字カラーモニター
合計定価 ~~¥427,800~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,584	¥24,500
24回	¥16,976	¥16,100
36回	¥14,750	¥11,300
60回	¥10,416	¥ 7,500

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

各社人気パソコン新製品激安販売！全国通信販売OK！

注文番号 B-L22 SHARP X68000 セット

CZ-600CE（本　体）￥369,000
CZ-600DE（モニター）￥129,800
合計定価 ~~￥498,800~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
18回	￥27,760	￥26,800
24回	￥21,920	￥20,800
36回	￥15,500	￥14,700
60回	￥12,820	￥ 9,700

注文番号 B-L23 SHARP X1 turbo Z セット

CZ-880C（本　体）￥218,000
CZ-880D（モニター）￥109,800
合計定価 ~~￥327,800~~

大特価 ￥239,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥22,190	￥22,100
24回	￥12,920	￥11,700
36回	￥11,750	￥ 8,200
48回	￥ 7,590	￥ 6,500

注文番号 B-L24 SHARP X1 turbo III セット

CZ-870C（本　体）￥168,000
CZ-870D（モニター）￥109,800
合計定価 ~~￥277,800~~

大特価 ￥189,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥18,390	￥17,400
18回	￥13,160	￥11,900
30回	￥ 9,235	￥ 7,600
48回	￥ 7,890	￥ 5,100

注文番号 B-L25 SHARP X1 G/30セット

CZ-822C（本　体）￥118,000
CZ-820D（モニター）￥ 69,800
合計定価 ~~￥187,800~~

大特価 ￥139,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥13,490	￥12,800
24回	￥ 7,620	￥ 6,800
36回	￥ 5,750	￥ 4,800
60回	￥ 8,920	￥ 3,100

EPSON PC-286V

98VXコンパチ

注文番号 B-L26 PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕（本　体）￥298,000
FTC-12GTS-A1（モニター）￥ 79,800
合計定価 ~~￥377,800~~

大特価 ￥272,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥25,820	￥25,100
20回	￥17,220	￥15,700
36回	￥11,000	￥ 9,400
60回	￥ 9,560	￥ 6,200

注文番号 B-L27 PC-286V〔H20〕セット

PC-286V〔H20〕（本　体）￥443,000
FTC-12GTS-A1（モニター）￥ 79,800
合計定価 ~~￥522,800~~

大特価 ￥381,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥35,710	￥35,200
20回	￥23,960	￥22,000
36回	￥14,250	￥13,200
60回	￥12,480	￥ 8,700

EPSON PC-286U

98UVコンパチ

注文番号 B-L28 PC-286U〔STD〕セット

PC-286U〔STD〕（本　体）￥248,000
FTC-12GTS-A1（モニター）￥ 79,800
合計定価 ~~￥327,800~~

大特価 ￥235,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥22,150	￥21,700
18回	￥16,300	￥14,800
36回	￥10,250	￥ 8,100
60回	￥ 5,700	￥ 5,400

注文番号 B-L29 PC-286U〔H20〕セット

PC-286U〔H20〕（本　体）￥393,000
FTC-12GTS-A1（モニター）￥ 79,800
合計定価 ~~￥472,800~~

大特価 ￥343,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥32,030	￥31,700
18回	￥22,120	￥21,700
36回	￥12,250	￥11,900
60回	￥13,140	￥ 7,800

Macintosh

注文番号 B-L30 Macintosh Plus

定価 ~~￥398,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	￥25,760	￥25,200
20回	￥19,680	￥19,600
36回	￥13,000	￥11,700
60回	￥12,140	￥ 7,700

注文番号 B-L31 Macintosh SE

定価 ~~￥598,000~~

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
18回	￥33,420	￥32,100
24回	￥26,740	￥24,900
36回	￥19,000	￥17,600
60回	￥16,640	￥11,600

SONY HIT BIT PRO AV

注文番号 B-L32 ソニーホームコンピューター HB-F900(B) MSX2

定価 ~~￥148,000~~

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま。プロ並みのビデオ編集ができます。

特価 ￥119,000

回数	1回目	2回目以降
15回	￥10,080	￥8,800
20回	￥ 6,940	￥6,900
36回	￥ 5,250	￥4,100

注文番号 B-L33 AVクリエーター HBI-F900

定価 ~~￥64,800~~

● 文字のスクロールやワイプが可能 ● モザイク機能 ●フェードイン、アウト、5系統のミキシング可能 ●テロップソフトが付いて高度な編集が可能

特価 ￥55,000

回数	1回目	2回目以降
6回	￥9,800	￥9,700
15回	￥4,200	￥4,100
20回	￥4,900	￥3,100

注文番号 B-L34 SHARP mz-2861セット

MZ-2861（本　体）￥328,000
MZ-1D26（モニター）￥ 89,800
合計定価 ~~￥417,800~~

大特価 ￥334,000

回数	1回目	2回目以降
12回	￥31,940	￥30,800
20回	￥20,740	￥19,300
36回	￥15,000	￥11,500
60回	￥12,520	￥ 7,600

注文番号 B-L35 SONY HB-F1II MSX2

定価 ~~￥29,800~~

連射ターボ スピードコントローラ搭載

現金特価 ￥26,800

注文番号 B-L36 Victor HC-95 MSX2

定価 ~~￥198,000~~

40% off

今がチャンス!! MSXマウス(定価￥12,800)プレゼント!!

大特価 ￥128,000

●3.5インチフロッピーディスク2基内蔵●漢字ROM内蔵●ビデオデジタイズ機能●スーパーインポーズ機能●RS-232C I/F内蔵

回数	1回目	2回目以降
15回	￥10,360	￥ 9,500
24回	￥ 8,440	￥6,200
36回	￥ 6,000	￥4,400

注文番号 B-L37 Victor HC-90 MSX2

定価 ~~￥168,000~~

52% off

大特価 ￥79,800

●3.5インチフロッピーディスク1基内蔵
●漢字ROM内蔵
●ビデオデジタイズ機能
●スーパーインポーズ機能●RS-232C I/F内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	￥14,588	￥14,000
10回	￥ 9,582	￥ 8,600
15回	￥ 6,776	￥ 5,900
30回	￥ 4,157	￥ 3,200

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03〔463〕4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先／大和銀行 渋谷支店 普6400197／三井銀行 渋谷支店 普5546936／住友銀行 渋谷東口支店 普1133110／協和銀行 渋谷支店 普451454

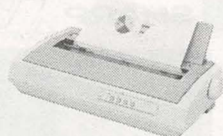
ビジネスもサポートします

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。

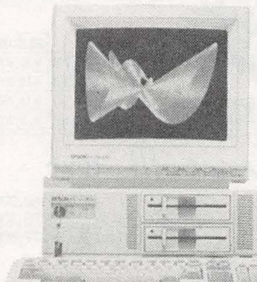
目的にあわせたトータルアドバイスシステムで、買って安心、使って便利!!

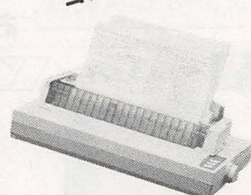
NEC PC-9801VX21





EPSON PC-286〔STD〕〔H20〕





注文番号 B-L38 PC-9801VX21ワープロセット

ベストセラーの機器をセット、まずはワープロから馴れて下さい。

PC-9801VX21（本体）	¥433,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター)	¥ 89,800
NM-9950(15"カラー漢字プリンター)	¥245,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥ 58,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	~~¥847,700~~

大特価 ¥529,600

回数	1回目	2回目以降
12回	¥49,956	¥48,900
18回	¥34,244	¥33,500
24回	¥26,928	¥26,000
36回	¥21,500	¥18,300

注文番号 B-L41 PC-286V〔STD〕ワープロ入門セット

会社の仕事を能率アップ。はじめてパソコンに触れる人でもらくらく使えるセットです。

PC-286V〔STD〕（本体）	¥298,000
FTC-12GTS-A1(4050文字カラーモニター)	¥ 79,800
VP-135K〔PCロム付〕(15"漢字プリンター)	¥163,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥ 58,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	~~¥620,000~~

大特価 ¥412,200

回数	1回目	2回目以降
12回	¥38,442	¥38,100
15回	¥31,864	¥30,700
24回	¥21,796	¥20,200
36回	¥14,750	¥14,300

注文番号 B-L39 PC-9801VX21ビジネス総合セット

ワープロだけでは物足りない方、図形を入れた文書作成や表集計、グラフ等ビジネス全般をこなします。

PC-9801VX21（本体）	¥433,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター)	¥ 89,800
NM-9950（15"カラー漢字プリンター）	¥245,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥ 58,000
花子（図形プロセッサー）	¥ 58,000
Lotus 1-2-3(統合型表計算ソフト)	¥ 98,000
15"プリンター用紙	¥ 18,000
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	~~¥1,003,700~~

大特価 ¥647,100

回数	1回目	2回目以降
12回	¥60,481	¥59,800
18回	¥42,394	¥40,900
24回	¥32,178	¥31,800
36回	¥24,875	¥22,400

注文番号 B-L42 PC-286V〔STD〕ビジネス入門セット

ワープロから脱皮。表計算、集計でぐーっと差をつける。
もちろんグラフ表示もお手のもの。

PC-286V〔STD〕（本体）	¥298,000
FTC-12GTS-A1(4050文字カラーモニター)	¥ 79,800
VP-135K〔PCロム付〕(15"漢字プリンター)	¥163,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥ 58,000
VP-Planner（統合型表計算ソフト）	¥ 32,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	~~¥652,700~~

大特価 ¥439,400

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32,928	¥32,800
18回	¥28,316	¥27,800
24回	¥21,692	¥21,600
36回	¥17,250	¥15,200

注文番号 B-L40 PC-9801VX21トップビジネスマンセット

トップセールスマンの貴方に朗報、イラストや表入りの企画表の作成、表集計、グラフ作成が簡単にできます。昇進、昇給間違いなし!

PC-9801VX21（本体）	¥433,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター)	¥ 89,800
NM-9950（15"カラー漢字プリンター）	¥245,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥ 58,000
プランUP（企画書作成ソフト）	¥ 66,000
チャートUP（統合型表計算ソフト）	¥ 55,000
CLIP顧客台帳（名刺、顧客管理）	¥ 19,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	~~¥987,700~~

大特価 ¥643,200

回数	1回目	2回目以降
12回	¥60,552	¥59,400
18回	¥41,348	¥40,700
24回	¥32,176	¥31,600
36回	¥23,500	¥22,300

注文番号 B-L43 PC-286V〔H20〕ビジネス総合管理セット

ハードディスク内蔵でスピードもグーンとUP! ワープロはもちろん、名刺整理、表集計、財務、グラフ、宛名印刷など、会社の業務のすべてをこなす実力セット。

PC-286V〔H20〕（本体）	¥433,000
FTC-12GTS-A1(4050文字カラーモニター)	¥ 79,800
VP-135K〔PCロム付〕(15"漢字プリンター)	¥163,000
一太郎 Ver.3（ワープロソフト）	¥ 58,000
ザ・パソコン会計IIIC（財務会計管理）	¥198,000
CLIP顧客台帳（名刺、顧客管理）	¥ 19,800
Lotus 1-2-3（統合型表計算ソフト）	¥ 98,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	~~¥1,071,500~~

大特価 ¥742,400

回数	1回目	2回目以降
15回	¥55,888	¥55,400
18回	¥47,336	¥47,000
24回	¥36,532	¥36,500
36回	¥28,500	¥25,700

特選! 人気ビジネス実用ソフト

ベストセラー商品を大特価で提供
あなたのビジネスライフに貢献します。

ジャストシステム 一太郎 Ver.3 日本語ワープロソフト
定価 ~~¥58,000~~ 特価 ¥43,500

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

ロータス Lotus 123 R2.1J 統合型表計算
定価 ~~¥98,000~~ 特価 ¥77,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,370	¥7,100

ダイナウェア チャートUP 統合型表計算
定価 ~~¥55,000~~ 特価 ¥44,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,840	¥4,000

ジャストシステム 花子 図形プロセッサー
定価 ~~¥58,000~~ 特価 ¥43,500

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

東海クリエイト VP-planner 統合型表計算
定価 ~~¥32,000~~ 現金特価 ¥27,200

ダイナウェア デスクUP 日本語レイアウトワープロ
定価 ~~¥88,000~~ 特価 ¥70,400

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,644	¥6,500

dBソフト SUPER春望II クリエイティブII 日本語ワープロソフト
定価 ~~¥34,800~~ 現金特価 ¥27,800

マイクロソフト Multiplan 3.1 データプロセッサー
定価 ~~¥68,000~~ 特価 ¥54,400

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,384	¥5,000

ダイナウェア プランUP 企画書作成ソフト
定価 ~~¥66,000~~ 特価 ¥52,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,808	¥4,800

dBソフト pl 編集ワープロ
定価 ~~¥40,000~~ 特価 ¥32,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,920	¥5,600

サムシンググッド Ninja データプロセッサー
定価 ~~¥39,800~~ 特価 ¥33,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,418	¥3,100

ハドソン Hu-Print名筆 筆文字ワープロ
定価 ~~¥29,800~~ 現金特価 ¥23,800

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本／渋谷駅前徒歩0分！

PCシリーズ用周辺機器 ソフトを生かす＋αディスクをはじめ、プリンタ等激安！

PC-9801シリーズ用外部DISK……あなたの98シリーズが上位機種の98に早がわり…。

ACCEL

FDC-52（5″2HD・2ドライブ）　FDC-51（5″2HD・1ドライブ）

●NEC純正DISK使用 ●ドライブNo.切換可能 ●2HD完全対応 ●2DD対応（本体の機種によりI/Fが必要な場合があります。）

●PC-9801・UV2・UV21の場合

（本体に2HDI/Fが実装されています）

注文番号 B-L38
FDC-51 1ドライブ
正価 ~~¥64,800~~（ケーブル付）
特価 ¥49,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥ 8,940	¥ 8,600
18回	¥ 3,160	¥ 3,100

注文番号 B-L39
FDC-52 2ドライブ
正価 ~~¥99,800~~（ケーブル付）
特価 ¥76,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥ 9,040	¥ 8,200
30回	¥ 5,340	¥ 3,000

●PC-9801F2・U2・VF2・Eの場合

（本体に2HD・I/Fがありませんので I/Fが必要です）

注文番号 B-L40
FDC-51 1ドライブ
正価 ~~¥84,600~~（I/F付）
特価 ¥62,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,252	¥6,800
24回	¥5,104	¥3,000

注文番号 B-L41
FDC-52 2ドライブ
正価 ~~¥119,600~~（I/F付）
特価 ¥89,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 8,378	¥ 8,300
36回	¥ 3,750	¥ 3,100

ランドコンピューター
LDS-3VM2
（3.5″2HD・1ドライブ）
●PC-9801VM2・VM21・VX2で3.5インチソフトの読み書きができます。

注文番号 B-L42　特価 ¥59,000
LDS-3VM2
定価 ~~¥74,000~~

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,540	¥10,400
10回	¥ 6,710	¥ 6,400
20回	¥ 3,840	¥ 3,400

新品ディスプレイ	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
N E C PC-KD862(4050文字カラー、アナログ)	99,800	**74,000**	月々 6,800
PC-KD853(4050文字カラー、アナログ)	118,000	**88,500**	月々 8,100
PC-KD854(4050文字カラー、アナログ)	89,800	**59,800**	月々 5,500
PC-TV453N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV)	138,000	**103,000**	月々 9,500
PC-TV352(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV)	115,000	**82,000**	月々 7,500
N5924(4050文字カラー、アナログ)	233,000	**186,000**	月々 17,200
シャープ CU-14AD(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	79,800	**67,000**	月々 6,100
CU-14A4(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	89,800	**57,800**	月々 5,300
サンヨー CMT-146L(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	89,800	**57,800**	月々 5,300
東　映 FTC-12GTS-A1(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	79,800	**52,000**	月々 4,800
FTC-12GTU-H(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	114,800	**68,000**	月々 6,200

新品漢字プリンター	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
N E C PC-PR201V(15″24ドットカラー漢字)	298,000	**223,000**	月々 20,600
PC-PR201H2(15″24ドットカラー漢字)	245,000	**179,000**	月々 16,500
PC-PR201F2(15″24ドット漢字)	158,000	**118,000**	月々 10,900
N E C PC-PR201TL(15″熱転写24Pカラー漢字)	135,000	**104,000**	月々 9,600
PC-PR101F2(10″24ドット漢字)	138,000	**103,000**	月々 9,500
PC-PR101TL(10″熱転写24Pカラー漢字)	79,800	**59,800**	月々 5,500
PC-PR406LP(高速レーザー漢字)	438,000	**340,000**	月々 31,400
PC-PR406M(10″熱転写24P漢字)	59,800	**47,000**	月々 4,300
PC-PR406S(10″熱転写24P漢字/スキャナー内蔵)	94,800	**75,000**	月々 6,900
NM-9950(15″24ドットカラー漢字)	245,000	**129,000**	月々 11,900
NM-9700(10″24ドットカラー漢字)	163,000	**109,000**	月々 10,000
スター TR-24CL(熱転写24Pカラー漢字)	69,800	**49,800**	月々 4,600
エプソン VP-135K(PC)(15″24ドット漢字)	163,000	**99,800**	月々 9,200
シチズン CKP-5240(PC)(15″24ドット漢字)	145,000	**89,800**	月々 8,300

新品ハードディスク	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
ランド LDP-521（20Mバイト）	98,000	**78,000**	月々 7,200
スナイパー SP-520（20Mバイト）	98,000	**78,000**	月々 7,200
SP-540（40Mバイト）	145,000	**116,000**	月々 10,700
N E C PC-9801-27(ハードディスクI/Fボード)	20,000	**18,000**	―

今月の超特選品

分割支払いOK！
全国完全保証1年付

●今回、超特選した新古・中古(使用2ヶ月以内)など、ほとんど新品同様の品を集めました。自信を持っておすすめできる品々です。

PC-98XL モデル2　定価 ~~¥575,000~~　特価 ¥429,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥28,360	¥27,100
36回	¥18,250	¥14,800

PC-9801VX21　定価 ~~¥433,000~~　特価 ¥289,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,680	¥21,500
36回	¥11,250	¥10,000

PC-9801VX2　定価 ~~¥433,000~~　特価 ¥284,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥21,200
36回	¥12,000	¥ 9,800

PC-9801VM21　定価 ~~¥390,000~~　特価 ¥269,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,000
36回	¥10,750	¥ 9,300

PC-9801UV21　定価 ~~¥318,000~~　特価 ¥214,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥15,900
36回	¥ 8,500	¥ 7,400

PC-88VA　定価 ~~¥298,000~~　特価 ¥209,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,680	¥15,600
36回	¥ 9,250	¥ 7,200

PC-8801MH　定価 ~~¥208,000~~　特価 ¥129,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,080	¥ 9,600
36回	¥ 7,250	¥ 4,400

PC-8801FH30　定価 ~~¥168,000~~　特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,176	¥7,400
36回	¥5,750	¥3,400

PC-98LT1　定価 ~~¥238,000~~　特価 ¥169,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥12,880	¥12,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,800

PC-98LT2　定価 ~~¥288,000~~　特価 ¥199,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,680	¥14,800
36回	¥ 7,250	¥ 6,900

APPLE MacII SE FD
DTPの最高峰！
定価 ~~¥598,000~~　特価 ¥466,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥29,740	¥29,500
36回	¥19,000	¥16,100

APPLE MacII Plus
DTPの先駆者
定価 ~~¥398,000~~　特価 ¥310,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,800	¥23,100
36回	¥13,000	¥10,700

EPSON PC-286(STD)
PC-9801コンパチ
定価 ~~¥357,000~~　特価 ¥218,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,360	¥16,200
36回	¥10,000	¥ 7,500

SONY HB-F900
ビデオ編集機パソコン
定価 ~~¥148,000~~　特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥ 8,680	¥ 8,500
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

Victor HC-95
スーパーAVパソコン
定価 ~~¥198,000~~　特価 ¥119,000

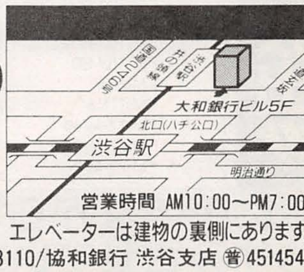
回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,080	¥ 8,800
36回	¥ 5,250	¥ 4,100

全国どこでもお電話一本で即、お届け！

東京受付 03［463］4455（ヨシココ）

大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。 FAX.03(463)2394



営業時間 AM10:00〜PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先／大和銀行 渋谷支店 ㊣6400197／三井銀行 渋谷支店 ㊣5546936／住友銀行 渋谷東口支店 ㊣1133110／協和銀行 渋谷支店 ㊣451454

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン!中古倉庫市 在庫200台大放出!!

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済

クレジットOK! **通信販売OK!**

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
NEC N-5200シリーズ	——	198,000
PC-98XL2	575,000	345,000
PC-9801VX2	433,000	258,000
PC-9801VM21	390,000	239,000
PC-9801VM2	415,000	219,000
PC-9801M2	415,000	178,000
PC-9801VF2	348,000	159,000
PC-9801F2	398,000	149,000
PC-9801UV21	318,000	199,000
PC-9801UV2	318,000	179,000
PC-9801U2	298,000	98,000
PC-9801E	218,000	69,800
PC-9801	298,000	48,000
PC-88VA	298,000	175,000
PC-8801MH	208,000	119,000
PC-8801MKIIMR	238,000	99,800
PC-8801FH30	168,000	99,800
PC-8801MKIIFR30	178,000	95,000
PC-8801MKIISR30	258,000	98,000
PC-8801MKIISR10	168,000	58,000
PC-8801MKII-30	278,000	65,000
PC-8801MKII-20	225,000	55,000
PC-8801MKII-10	168,000	45,000
PC-8801	228,000	24,800
PC-8001MKIISR	108,000	14,800
PC-8001MKII	123,000	11,800
PC-8001	168,000	9,800
PC-6601SR	155,000	38,000
PC-6601	143,000	31,800
PC-6001MKIISR	89,800	16,800
PC-6001MKII	84,800	12,800
PC-6001	89,000	5,800
PC-8201	138,000	36,800
シャープ CZ-800C(X1)	155,000	18,000
CZ-801C(X1C)	119,800	19,800
CZ-802C(X1D)	198,000	17,800
CZ-803C(X1CS)	119,800	21,800
CZ-804C(X1CK)	139,800	22,800
CZ-811C(X1F10)	79,800	21,800
CZ-812C(X1F20)	139,800	58,000
CZ-820C(X1G10)	69,800	23,900
CZ-822C(X1G30)	118,000	74,800
CZ-850C(X1turbo10)	168,000	26,800
CZ-852C(X1turbo30)	278,000	78,000
CZ-862C(X1turboII)	268,000	79,800
CZ-870C(X1turboIII)	168,000	84,000
CZ-880C(X1turboZ)	218,000	98,000
MZ-5521	388,000	74,800
MZ-2531(MZ2500-V2)	199,000	98,000
MZ-2521(MZ-2500-30)	198,000	84,000
MZ-2511(MZ2500-20)	168,000	68,000
MZ-2520(スーパーMZ)	159,800	65,800
MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
MZ-2000	218,000	18,000
MZ-1500	89,800	22,000
MZ-731	128,000	19,800
MZ-721	89,800	12,800
MZ-711	79,800	7,800
MZ-80B	278,000	15,800
MZ-80(K.K2.C)	148,000	12,000
ナショナル JR-100	54,800	5,000
JR-200	79,800	7,800
富士通 FM-16β-FD1	355,000	99,800
FM-16β-HD1	630,000	128,000
FM-16β-FD2	405,000	168,000
FM-16β-HD2	680,000	198,000
FM-16β-SD	350,000	98,000
FM-16π	398,000	198,000
FM-11EX	398,000	89,000
FM-77-AV40	228,000	128,000
FM-77-AV20-2	168,000	98,000
FM-77-AV2	158,000	88,000

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
富士通 FM-77-AV1	128,000	74,000
FM-77-L4	238,000	69,800
FM-77-D2	228,000	67,800
FM-77-D1	198,000	59,800
FM-8	218,000	8,900
FM-7	128,000	12,800
FM-New7	99,800	12,800
東芝 PA-7007(パソピア7)	119,800	9,800
PA-7010(パソピア)	163,000	7,800
PA-7012(パソピア0A)	163,000	9,800
カシオ FP-1100	128,000	12,800
FP-1000	99,800	9,800
FP-200	79,800	9,800
エプソン HC-20	138,000	7,800
MSX・MSX2		
サンヨー MPC-1(16K)	——	9,800
MPC-2(64K)	39,800	15,800
MPC-3(16K)	46,800	10,800
MPC-5(16K)	——	9,800
MPC-6(64K)	55,800	14,000
MPC-10(32K)	74,800	11,800
PHC-27(64K)	49,800	19,000
PHC-30(16K)	64,800	14,000
PHC-30N(64K)	69,800	18,000
PHC-33(64K)	——	18,000
PHC-77(MSX2ワープロパソコン)	138,000	79,800
ナショナル CF-1200(16K)	43,800	10,800
CF-2000(16K)	54,800	9,800
CF-3000(64K)	79,800	19,800
FS-1300(64K)	39,800	12,800
FS-4500(MSX2ワープロパソコン)	128,000	49,800
FS-A1(MSX2)	29,800	21,800
ソニー HB-55(16K)	54,800	10,800
HB-75(64K)	69,800	16,800
HB-10(16K)	34,800	12,800
HB-101(16K)	47,800	12,800
HB-201(64K)	59,800	18,000
HB-F500(MSX2)	128,000	59,800
HB-F900(MSX2)	148,000	89,800
HB-F1(MSX2)	32,800	22,800
東芝 HX-10S(16K)	55,800	8,900
HX-10D(64K)	65,800	14,800
HX-10DP(64K)	67,800	16,000
HX-10DPN(64K)	67,800	12,800
HX-20(64K)	69,800	16,800
HX-21(64K)	79,800	17,000
HX-22(64K)	89,800	18,000
三菱 ML-F110(16K)	54,800	11,800
ML-8000(16K)	59,800	10,800
カシオ PV-7(8K)	29,800	5,900
PV-16(16K)	29,800	8,900
MX-10(16K)	19,800	9,800
MX-101(16K)	19,800	9,900
富士通 FM-X(16K)	59,800	12,800
日立 MB-H3(MSX2)	99,800	18,000
ビクター HC-80(MSX2)	89,800	19,800
HC-90(MSX2)	168,000	69,800
HC-95(MSX2)	198,000	108,000
フロッピーディスク		
NEC PC-8031-2W(5"2D2ドライブ)	——	45,800
PC-80S31(5"2D2ドライブ)	——	49,800
PC-9881(8"2D2ドライブ)	390,000	79,800
PC-9881K(8"2D2ドライブ)	——	89,800
PC-9881N(8"2D2ドライブ)	——	89,800
PC-8881(8"2D2ドライブ)	448,000	89,800
シャープ CZ-300F(3"2D)	79,800	12,800
CZ-520F(5"2HD2ドライブ)	118,000	69,800
CZ-502F(5"2D2ドライブ)	99,800	59,800
CZ-503F(5"2D)	49,800	29,800
エプソン TF-10PC(5"5D2ドライブ)	128,000	46,800
TF-10FM(5"2D2ドライブ)	128,000	48,800
TF-20PC(5"2D2ドライブ)	168,000	44,800
TF-20FM(5"2D2ドライブ)	168,000	46,800

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
TF-20HC(5"2D2ドライブ)	168,000	29,800
TF-20apple(5"2D2ドライブ)	198,000	35,800
工人舎 KD-290PC(5"2D2ドライブ)	148,000	45,800
KD-280PC(5"2D2ドライブ)	248,000	42,000
KD-390PC(5"2D2ドライブ)	148,000	46,800
ロジテック K-305PC(5"2D2ドライブ)	148,000	48,000
K-305FM(5"2D2ドライブ)	148,000	54,800
LFD-550PC(5"2D2ドライブ)	148,000	48,000
LFD-550FM(5"2D2ドライブ)	148,000	59,800
PC-Line HD-55(5"2HD2ドライブ)	168,000	69,800
プリンター		
NEC PC-PR201(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	69,800
PC-PR101L(80桁24ピン漢字ドット)	158,000	59,800
PC-PR101TL(80桁24ピン漢字熱転写)	79,800	49,800
PC-PR406(80桁24ピン漢字熱転写)	99,800	34,800
PC-8822(80桁18ピン漢字ドット)	234,000	29,800
NM-9100-2(80桁18ピン漢字ドット)	——	29,800
NM-9300S(80桁24ピン漢字ドット)	253,000	59,800
NM-9900(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	89,000
PC-8023C	158,000	19,800
PC-6021	39,800	15,800
PC-PR401	49,800	18,000
PC-PR103	89,800	19,800
エプソン MP-130K(136桁24ピン漢字ドット)	510,000	52,000
VP-80K(80桁24ピン漢字ドット)	159,000	49,000
MP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	18,000
SP-80PC	62,800	19,800
RP-80PC	89,000	19,800
精工舎 GP-550M-PC(80桁16ピン漢字ドット)	89,800	22,000
GP-550E-PC(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	22,000
GP-550E-FM(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	22,000
GP-250PC	59,800	9,800
GP-250FM	59,800	9,800
GP-100FM	——	8,000
スター TR-24PC(80桁24ピン漢字熱転写)	67,800	22,000
シャープ MZ-80BP5	——	19,800
MZ-80P6	——	25,800
グラフテック WX-4671(X−Yプロッター)	——	49,800
ソニー PRN-C41	89,800	19,800
ヤマハ PN-01	89,800	19,800
各社 PC,FM,X1対応プリンター	——	8,000〜
ディスプレイ		
NEC PC-KD854(4000文字アナログ)	89,800	49,800
PC-KD551(4000文字デジタル)	118,000	49,800
PC-KD551K(4000文字デジタル)	99,800	49,800
PC-TV351(4000文字アナログ、デジタルTV)	129,800	65,800
PC-TV352(4000文字アナログ、デジタルTV)	115,000	69,800
シャープ CU-14AG1(4000文字アナログ)	89,800	48,000
CU-14A2(4000文字アナログ)	99,800	48,000
CU-14A4(4000文字アナログ、デジタル)	89,800	49,800
CZ-850D(4000文字デジタル、TV)	129,800	68,000
CZ-870D(4000文字デジタル、TV)	109,800	69,800
CZ-600D(4000文字アナログ、デジタルTV)	129,800	74,000
CZ-820D(2000文字デジタル、TV)	79,800	48,000
CZ-811D(2000文字デジタル、TV)	89,800	48,000
CZ-802D(2000文字デジタル、TV)	128,000	44,800
CZ-801D(2000文字デジタル、TV)	99,800	39,800
三洋 CMT-146L(4000文字アナログ、デジタル)	89,800	49,800
各社 4000文字カラーモニター	——	39,800〜
2000文字カラーモニター	——	19,000〜
1000文字カラーモニター	——	14,000〜
周辺機器・他		
TAXAN KM-1200H(1200bpsモデム)	29,800	19,800
シャープ MZ-1X19(1200bpsモデムホン)	98,000	34,800
MZ-1X22(300bpsモデム)	21,800	8,900
ビクター HD-7100(VHDビデオディスク)	119,800	29,800
ナショナル 車載用6インチカラーTV	——	35,800
各社 HQ対応VHSビデオデッキ	——	39,800〜
HQ対応VHS-Cビデオカメラ	183,000	79,800〜
再生専用VHSビデオ	——	29,800〜
G3規格FAX	——	98,000〜

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

誠に勝手ながら、11月8日(日)は棚卸の為渋谷駅前店は、お休みさせていただきます。尚、通信販売は通常通り営業致します。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて
全国ネットであなたのマイコンを

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK!全国通信販売OK!

日本マイコン流通センターからの 耳よりな お知らせ!!

お知らせ① 当社広告に掲載しております商品は、¥30,000以上ならばすべてクレジットによるお求めが出来ます。又、ボーナス払いの併用も出来ますのでお気軽にお問合せ下さい。

お知らせ② 広告ページ数などの関係上、掲載できない商品も数多くあります。各社マイコンをはじめ、周辺機器、ソフト等も取り扱っております。又、商品を組み合せての合計クレジットも可能です。お気軽にお問合せ下さい。

お知らせ③ 当社販売価格表が出来ました!!

●下記の販売価格表が出来上りました。申し込み方法を良く読んでお申し込み下さい。

Ⓐファミコン(新品・中古)ソフト価格表
Ⓑパソコン(新品・中古)ソフト価格表
※現在PC-88、98シリーズソフトのみです。
Ⓒパソコン周辺機器価格表
Ⓓビデオ・AV関連商品価格表

■価格表お申し込み方法■

封筒に切手¥500分を入れて、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
㈱日本マイコン流通センター「価格表係」
へお送り下さい。一週間程で上記価格表(ⒶⒷⒸⒹすべて)と購入申込書をお送り致します。

高価下取・買取

PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
4050文字モニター
とくに高く買います

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

日本マイコン流通センター

低金利
クレジットOK!
(月々3,000円から)
3~60回まで

全国通信下取販売・買取
中古マイコン

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。
注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

東京受付 ☎03 [463] 4455 (ヨシココ)

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

キリトリ線

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL			
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額	月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ12月号

MSX2パソコン・チャレンジ・セール

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員に コナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!




▲Ⓑタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀Ⓐタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは12月からでOK!

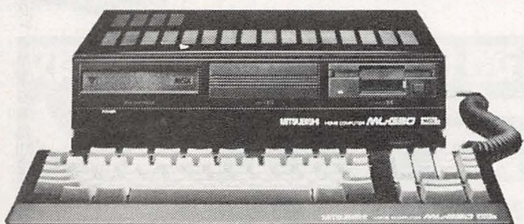
テレホンショッピング



仙台(022)224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① MITSUBISHI MSX2 メルブレーンズML-G30モデル1



- ●漢字ROM3.5インチFDD1ドライブ内蔵。
- ●表計算及びワープロができるメルブレーンズノートが内蔵のためビジネスにも威力を発揮。
- ●話題のロールプレイング・ゲーム"ザナドゥ"をセットして特別提供!!
- ㊟ROMカートリッジ・スロットは1スロットです。

●三菱MSX2パソコン〈ML-G30モデル1〉 ¥168,000
●MSX2用ゲームソフト〈ザナドゥ〉 ¥7,800
●家庭用テレビ接続ケーブル〈ML-35TCA〉 ¥500

合計¥176,300を
現金特価 79,800円

頭金なし 第1回目5,170円 月々3,800円×23回
お支払い合計……92,570円

※台数限定 申し込みはお早めに

② CASIO MSXパソコン専用ユニット 日本語ワードプロセッサ MW-24

処分特価10セット限定



●キミのMSXが本格派日本語ワープロになる。●すべてのMSX(RAM16KB以上)に使えるMSXワードプロセッサ。24ドット高品質印字で、そのうえ、ハガキ印刷に便利な住所録ソフト搭載。

●カシオMSX用ワードプロセッサユニット〈MW-24〉¥39,800
●専用ACアダプタ〈AD-5460〉 ¥3,900

合計¥43,700を 現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

③ Panasonic A1 MSX2 Personal Computer FS-A1

在庫謹少telにてご確認下さい




RAM64K/
VRAM128K/
RGB対応

●楽しみが広がるMSX2の世界●遂に低価格MSX2新登場!!
ゲームセンターの大迫力がそのままで家庭で楽しめます。

●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1〉 ¥29,800
●専用ジョイパッド〈FS-JS220〉 ¥1,500
●MSX用ROMソフト〈限定品〉 ¥4,500

合計¥35,800を 現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回
お支払い合計……32,490円

④ ナショナル FS-4700F ワープロ・パソコン MSX2パーソナルコンピュータ

- ●本格ワープロとMSX2パソコンがひとつになった
- ●3.5インチ2DDタイプ・フロッピー1ドライブ内蔵
- ●約100人分の住所録ソフト付



処分特価10台限定
お買上げの方へ
フロッピーディスクサービス中!!

ナショナル・ワープロパソコン〈FS-4700F〉
¥158,000を 現金特価89,800円

頭金なし 第1回目3,660円 月々3,000円×35回
お支払い合計……108,660円

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも 無料配達/ご注文は 商品NOでどうぞ

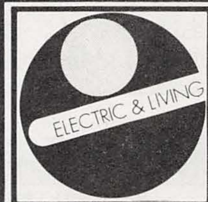
低金利でお得な OAクレジット/手軽なクレジット 頭金なし

らくらくお支払い 長期60回払までOK!/ゆっくりお支払い 12月からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央



エルタウン――
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6−5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2−5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

The COCKPIT

MSX-14
■ザ・コックピット
定価6,800円
● MSX2 メガROM
12月発売予定

本格的なリアルタイム・フライト・シミュレーションソフト登場。画面に表示された11の航空計器を駆使し、進入灯を見ながら夜間の空港に着陸するという難しさ／プロのパイロットの偉大さを体感できる本格派です。

地上10m。"Pull Up.!Pull Up.!" とコンピュータが叫ぶ。緊張のコックピットは男の世界だ。

（提供：JALフォトサービス）


画面はPC-9801用です。

対戦2

単純・明快・エキサイティング！
アルカノイドⅡが、ふたりのためにやってきた。



ARKANOID Ⅱ
アルカノイド
ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）

MSX-12
■アルカノイドⅡ
定価6,800円
● MSX2 メガROM
11月発売予定

あのアルカノイドが、Ⅱになって帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能／ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載／しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増え て、興奮度200%!!


画面はテーブルゲーム用です

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13
■スーパーピエロ
定価5,800円
● MSX / MSX2 メガROM
11月発売予定

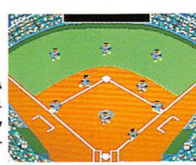
パワーボール作戦で攻撃か、EXTRA作戦でゆくか。最強アイテムは、なんと丸太ン棒／がんばれ、スーパーピエロ。敵キャラも魅力いっぱい／


画面はテーブルゲーム用です。

Victorious NINE Ⅱ 高校野球編

MSX-11
■ビクトリアスナインⅡ
定価5,800円 ● MSX2 メガROM
11月発売予定

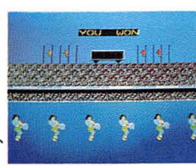
夏の全国高校野球ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が甲子園／2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN SOCCER アメリカン・サッカー

MSX-15
■アメリカンサッカー
定価5,800円
● MSX2 (ROM版)
12月発売予定

満場の観衆が君を注目する。ホット＆スピーディー／壁を使ってパス、シュート。これがアメリカンサッカーだ。2人でも1人でも熱くなれる。



影の伝説 THE LEGEND OF KAGE

■影の伝説
定価6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ(FM音源対応)
定価4,900円
● MSX (ROM版)



GYRODINE

■ジャイロダイン
定価6,800円(5"2D)
●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価4,900円
● MSX (ROM版)



ELEVATOR ACTION

■エレベーターアクション
定価4,500円
(カセット版)/
定価6,800円
(5"FD版)
●PC-8801シリーズ ●X-1シリーズ ●FM-7シリーズ
定価4,900円
● MSX (ROM版)

Victorious NINE

■ビクトリアスナイン
定価4,500円
(カセット版)/
定価7,500円
(5"FD版)
●PC-8801シリーズ ●PC-9801U2 ●FM-7シリーズ ●PC-9801シリーズ ●PC-6601シリーズ ●X-1シリーズ ●MZ-2200/2000シリーズ※音声発生機種：「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mkⅡSR以上(ディスク版) ●X-1ターボModel10(ディスク版)GRAM(CZ-8BGP2)増設で可 ●X-1ターボModel20、30、40(ディスク版) ●FM-77/77L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77L4(ディスク版) ●PC-9801U2

株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代) FAX.03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
メガROMマーク は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

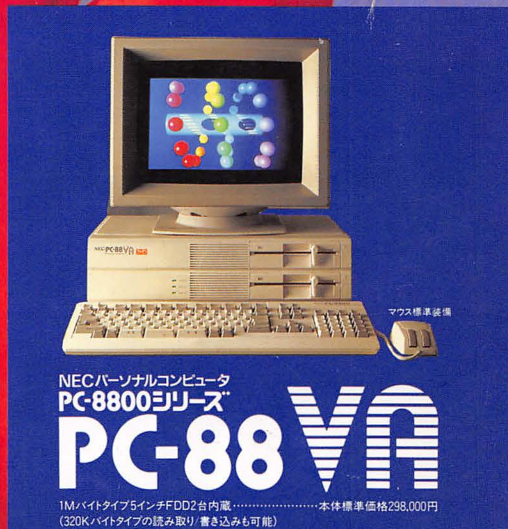
たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

感・動・的。

ビデオにつなげる、アニメができる。
こんどの88は、創造力をかきたてる。



65,536色の鮮やかな色彩と高速描画を実現。
パソコン画面が収録できるビデオ出力端子を標準装備。
CPUに新開発16ビットカスタムマイクロプロセッサを搭載。
辞書ROMによる連文節変換など、充実した日本語機能。
簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供(別売)。
PC-8800シリーズの多彩な資産を豊かに継承*。
*ボード類、外付けFDDを除きます。一部、ソフトウェアで動作しないものがあります。



斉藤由貴

高なる知的快感。PC-8800シリーズ

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88 VA・NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801 mA・NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801 FA

日本電気グループ

NECのパソコンファミリー No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(231)3111
中国支社(広島)082(247)4111/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(271)7700

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800 (電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円) 雑誌18361-12 T4911836112385